CLICK! Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

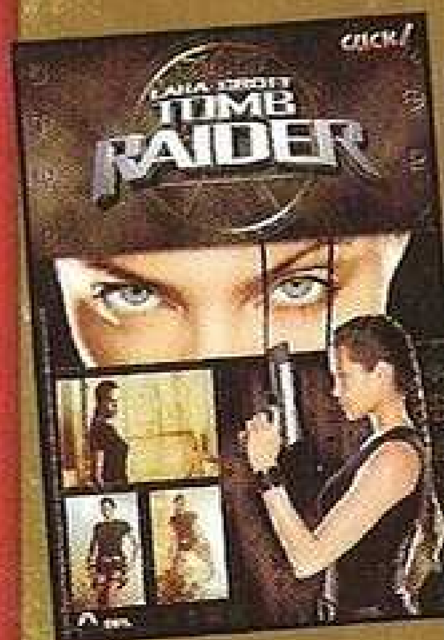
Komiks: Redakcja w akcji

nr indeksu 351555 nr 3 1 lutego 2001 r. cena 3.80 zł (zawiera 7% VAT)

CLICK!

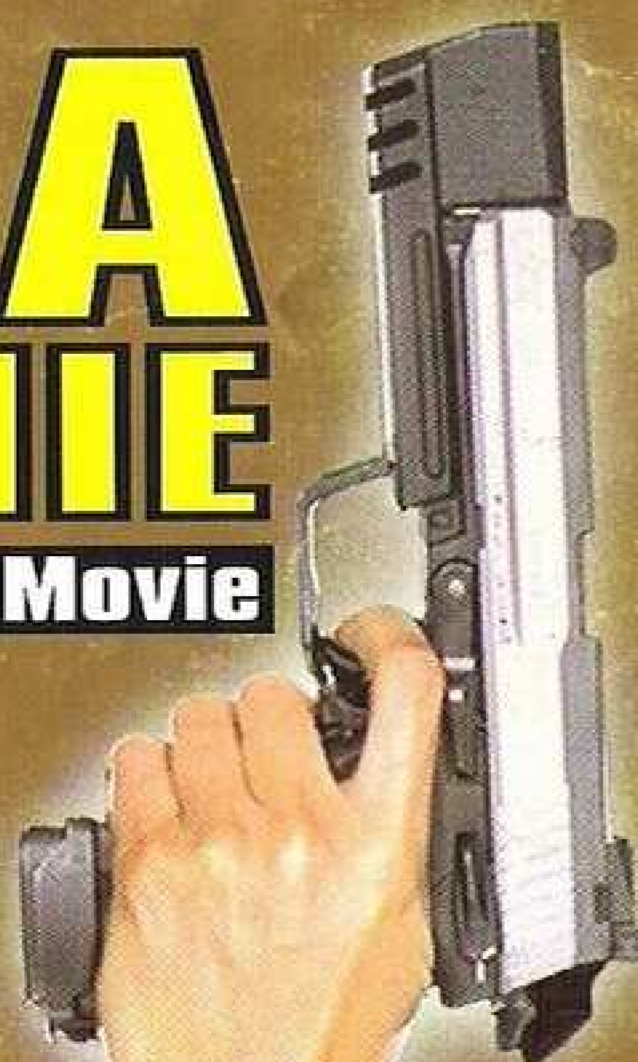
DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

SUPERPLAKAT



LARA W KINIE

Tomb Raider The Movie





Starship Troopers

LUDZKOŚĆ KONTRA ROBALE



ONi

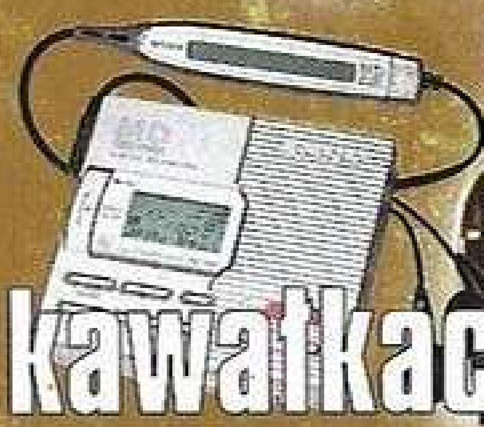
PRZECIWKO TOBIE

SSX

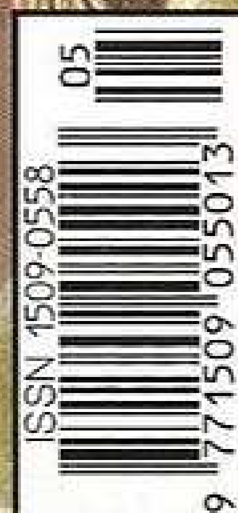


SNOWBOARDOWY PRZEBÓJ

TECHNIKA



Minidisc w kawałkach


ISSN 1509-0558

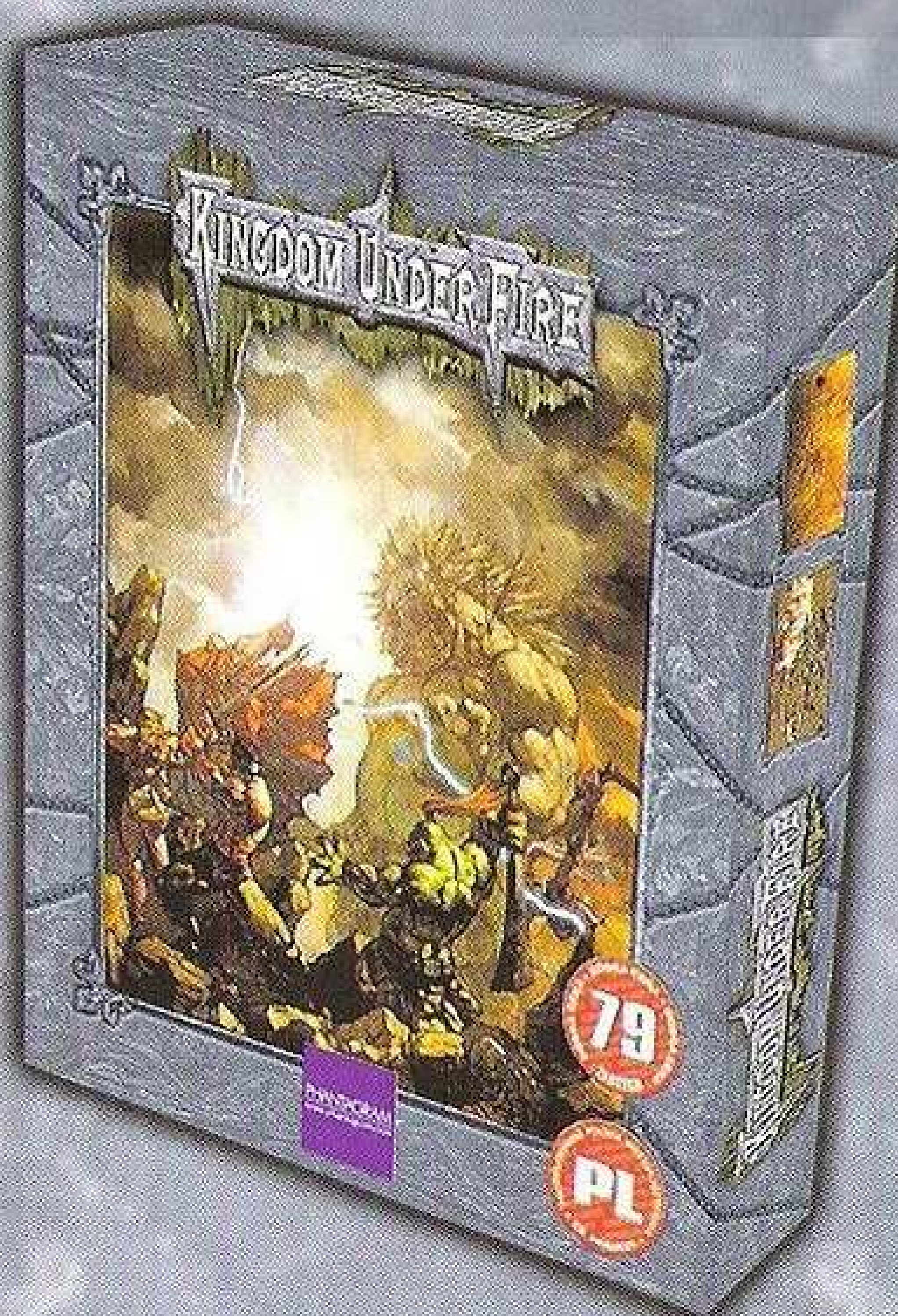
1

JUŻ ROK JESTEŚMY Z WAMI!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

KINGDOM UNDER FIRE

Na Bersiah od dawien dawna toczyły się krwawe bitwy. Rasa Światła (ludzie i elfy) toczyła ciężkie boje z Rasą Ciemności (orki i ogry) o panowanie nad kontynentem. Wojna jednak nie była nigdy tak zaciekła jak teraz. Z dnia na dzień armie Rasy Ciemności zaczęły przybierać na sile... Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami jednostek skupiając się wyłącznie na taktyce i strategii. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG. Wszystkie zdolności zdobyte podczas takiej misji mają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! Wyśmienite połączenie strategii w czasie rzeczywistym z RPG to tylko jedna z wielu mocnych stron gry.



Kingdom Under Fire stanowi połączenie najlepszych cech gier RTS i RPG:

- Niezliczone potyczki z udziałem kilkudziesięciu typów jednostek na zróżnicowanym terenie.
- Eksploracja niekończących się podziemnych labiryntów.
- Elementy RPG (poziom doświadczenia) obecne również w trybie RTS.
- Wciągająca fabuła z niespodziewanymi zwrotami akcji.
- Siedmiu głównych bohaterów posiadających unikalne cechy.
- Ponad 70 różnych jednostek i 60 potężnych zaklęć magicznych.
- 6 labiryntów (łącznie 12 poziomów) oraz 30 misji dla jednego gracza.
- Fantastyczne efekty wizualne, łącznie z light– i alphablending–iem. Dzięki nim grafika Kingdom Under Fire wyznacza nowy standard jakości nawet na wolniejszych komputerach.





Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com







Więcej informacji o grze: http://kuf.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Co w numerze?

SPIS TREŚCI



LARA JEST Z NAMI!



ONI S.14



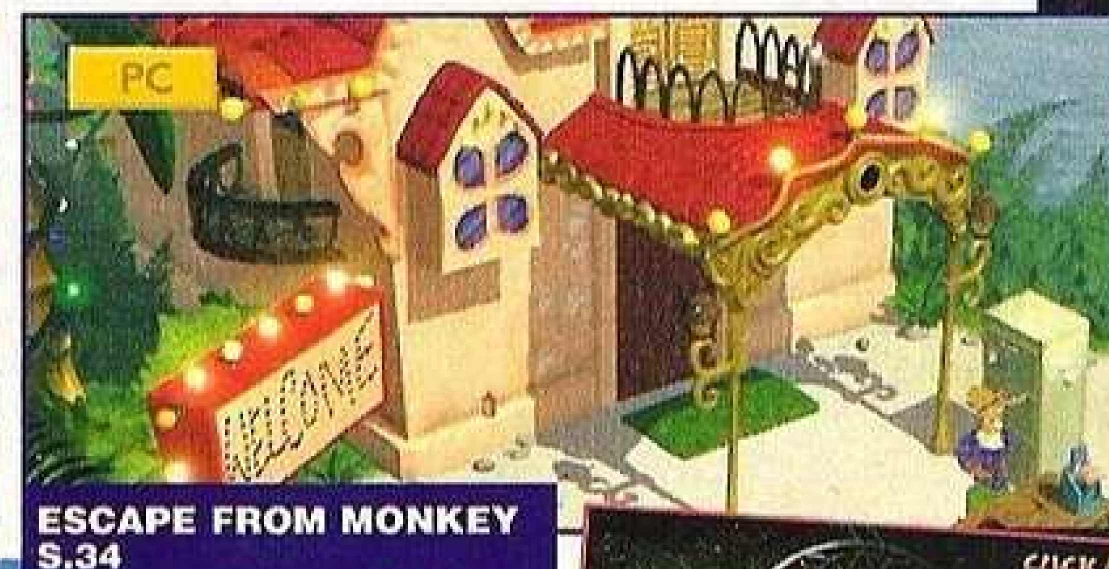
STARSHIP TROOPERS S.18



FALLOUT TACTICS S.8



KESSEN S.27



ESCAPE FROM MONKEY S.34

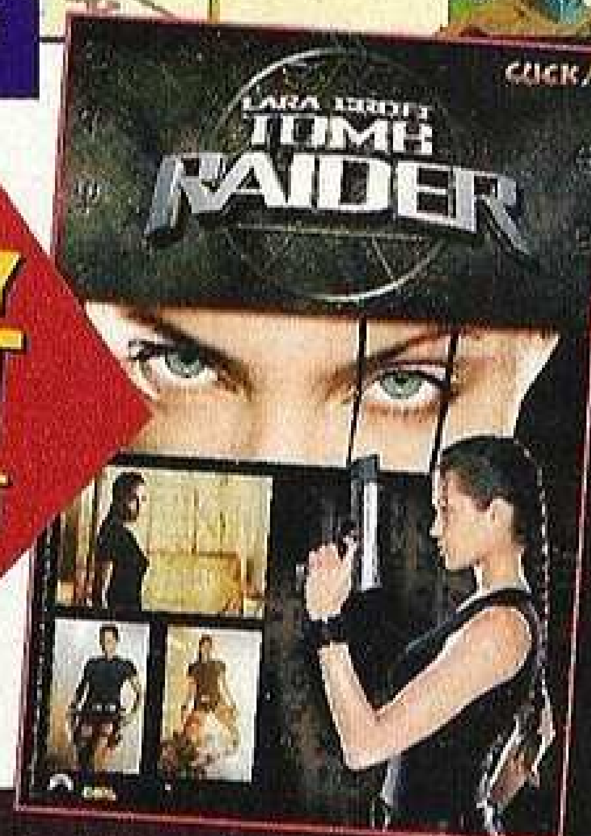
A JEDNAK TO PRAWDA – MAMY JUŻ ROK!

Ta-tam...! Mamy przyjemność powitać Was w jubileuszowym wydaniu CLICKA! Tak, tak, jak ten czas leci. Aż trudno uwierzyć, że już od roku, na przekór wszystkim mówiącym „eee tam... i tak się wam nie uda", spotykamy się z Wami regularnie. A jednak – CLICK! istnieje i jeszcze długo będzie Wam towarzyszył! Z tej okazji chcemy też podzielić się z Wami miłą wiadomością. Pierwszy CLICK! w tym tysiącleciu (numer 01/01) sprzedał się w liczbie ponad 110 tysięcy egzemplarzy! Jesteśmy z tego powodu bardzo szczęśliwi, ale przede wszystkim chcemy podziękować Wam za tak duże wsparcie. Bez Czytelników nie byłoby CLICKA! To dzięki Waszemu zaufaniu możemy co dwa tygodnie wydawać pismo. Niestety, nie możemy długo świętować – trzeba przecież przygotowywać kolejne numery. Każdy CLICK! to przecież ponad 100 stron próbnych wydruków i kilkanaście płyt CD z materiałami zdjęciowymi.

A co w tym wydaniu? Przede wszystkim plakat z całkiem nową Larą Croft w wersji filmowej. Do tego jak zawsze mnóstwo recenzji gier – wśród nich mangowi ONI czy też znani z wielkiego ekranu STARSHIP TROOPERS, a dla oszczędnych tanie gry. Specjalnie na tę okazję przygotowaliśmy też komiks z życia redakcji, w którym wyglądamy (prawie) jak żywi... Życzymy miłej lektury!

Redakcja

WYJĄTKOWY PLAKAT Z LARĄ CROFT



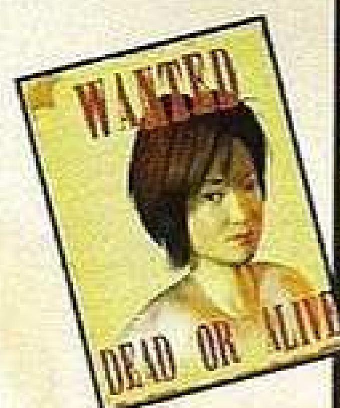
NASTĘPNY NUMER JUŻ 15 LUTEGO!

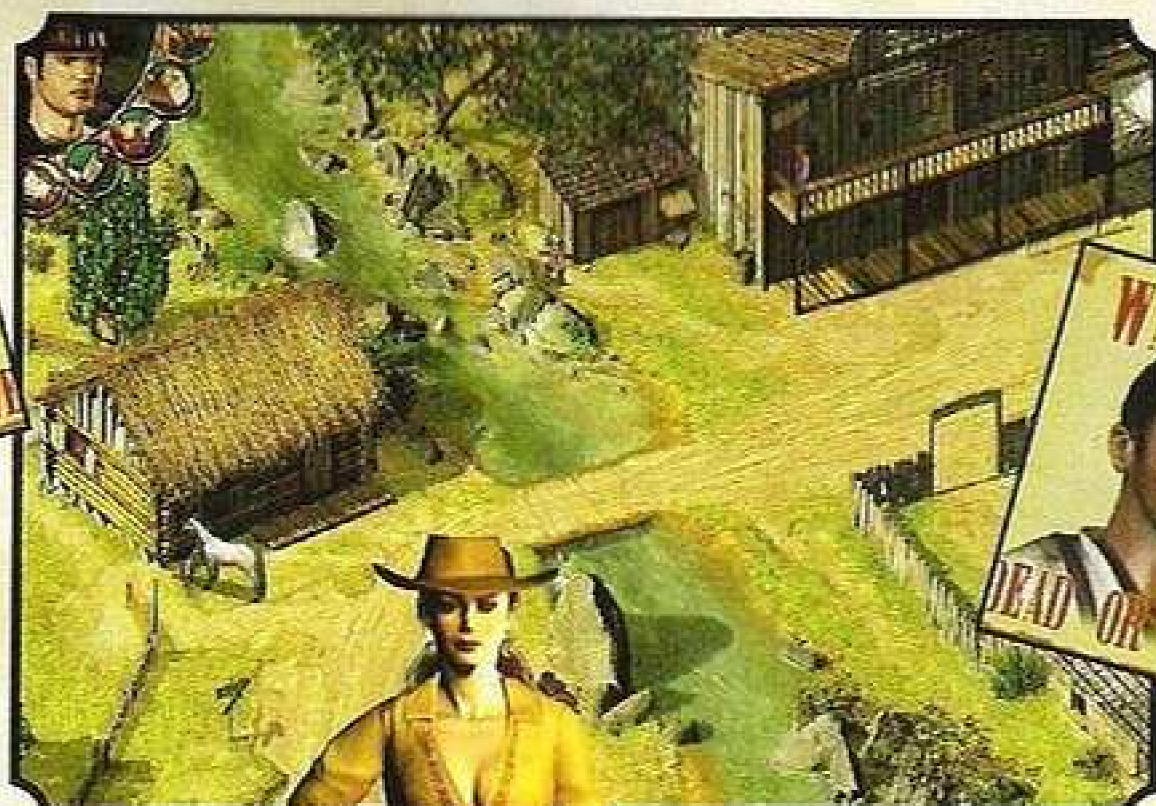
ZAPOWIEDZI

DESPERADOS

WANTED DEAD OR ALIVE

Pewnego razu na Dzikim Zachodzie drużyna śmiałków, nie bojących się śmierci ani hańby, wyrusza na prerię







Miasteczko jakby żywcem ze sławnych westernów. Hej, gdzie jest Saloon?

Akcja gry DESPERADOS rozpoczyna się wkrótce po wojnie secesyjnej w miasteczku El Paso. Kompania kolejowa Twinnings & Co-Railroad cierpi z powodu ataków meksykańskich bandytów dowodzonych przez niejakiego El Diablo, pragnącego wskrzesić powstanie przeciw legalnej władzy. Szefostwo kompanii uznaje, że miarka się przebrała i *banditos* muszą zginąć. Poszukuje więc odpowiedniego człowieka, który wykona mokrą robotę. Jest nim łowca nagród, jeden z najlepszych rewolwerowców na Dzikim Zachodzie, John Cooper. Kompania Twinnings & Co-Railroad zatrudnia go i wypłaci mu niebagatelną sumę 15000 dolarów za dostarczenie El Diablo żywego lub martwego!

Wcielasz się (a jakże!) właśnie w postać Johna Coopera. Nie działasz jednak samotnie – dysponujesz zgraną, pięcioosobową załogą. W jej skład wchodzi znawca materiałów wybuchowych Samuel Weston, specjalizujący się w TNT i dynamicie, umiejący zastawić sprytne pułapki, dzięki którym przeciwnik efektownie wylatuje w powietrze. Jest tu też pigularz Doc McCoy, sumienny lekarz dla własnej drużyny, a jednocześnie szarlatan gotowy otruć wrogów – funkcjonuje on na podobnej zasadzie jak znany z RPG kapłan. Specjalność „doktorka" to baloniki wypełnione trującym gazem. Oprócz tego do drużyny należy niebanalnej urody pokerzystka Kate O'Hara, która umie skutecznie oczarować każdego przeciwnika. Po prostu unosi na moment suknię, ukazując podwiązki, i gdy *banditos* wlepiają dziki wzrok w jej uda, drużyna chyłkiem przemyka dalej. Inną sztuczką panny O'Hara jest rzucanie na ziemię kart do gry. Przeciwnik podąża tym tropem, zbierając kolejne asy, aż wreszcie wpada na skrzynkę TNT, zostawioną przez Sama – i odjeżdża najbliższym kursem wprost do nieba. Kate zna jeszcze inne sztuczki, np. oślepianie przeciwników poręcznym lustereczkiem. Kolejnym członkiem drużyny jest wąsaty Meksykanin Pablo Sanchez – eksbandito, obecnie wtyka Johna Coopera w meksykańskim półświatku. Niezbyt rozmowny, przedkłada serię z karabinu maszynowego ponad dyskusję. Do grupy Coopera należy również azjatycka dama Mia Jung, która sprawnie posługuje się rurką z zatrutymi strzałkami. Jej pieszczochem jest małpka, wykorzystywana do zwodzenia wroga.

DESPERADOS można traktować jako RPG w stylu WRÓT BALDURA, tyle że z bardzo okrojonymi statystykami i naciskiem położonym na akcję. Łamigłówki i elementy zręcznościowe uzupełniono także o elementy taktyczne.

Gra zostanie podzielona na 24 misje, w których będą eksploatowane wszelkie westernowe klisze: napady na pociągi, saloonowe mordobicia, pojedynki z... grzechotnikami i wiele innych. Na prerię wkroczy 35 przeciwników dzielnego zespołu Johna Coopera. Co ciekawe, niektóre misje odbywać się będą nocą. Panujące wszędzie ciemności sprawią, że obie strony będą miały kłopoty z celnością. Nocą wyostrza się za to słuch, zostaną więc wtedy wzmocnione efekty dźwiękowe. **Graficznie całość prezentuje się przecudnie – z masą detali (widać nawet ozdóbki na daszkach sombreros!) i bardzo zróżnicowanymi środowiskami gry.**

Dotychczas, poza OUTLAWS czy WILD WILD WEST i starym MAD DOG MCCREE, nie było gier akcji osadzonych w realiach Dzikiego Zachodu. Temat jest więc świeży i wdzięczny, a gra, jeśli zostanie zaprawiona odpowiednią dawką czarnego humoru, może stać się przebojem. Ale autorzy odżegnują się od tradycji zwariowanej komedii: „To nie będzie slapstick, raczej coś w stylu filmów Sergio Leonego" – mówią. Do tego grę często porównuje się z COMMANDOS (nawet brzmi tak trochę podobnie). Pakuj więc sombrero i karty do gry! Zapowiada się niezła wyprawa!

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski



El Diablo, czy nie El Diablo... Wyłaź na środek i walcz jak mężczyzna!

Pablo Sanchez nie tylko świetnie wygląda (ach te wąsy), umie też nieźle strzelać



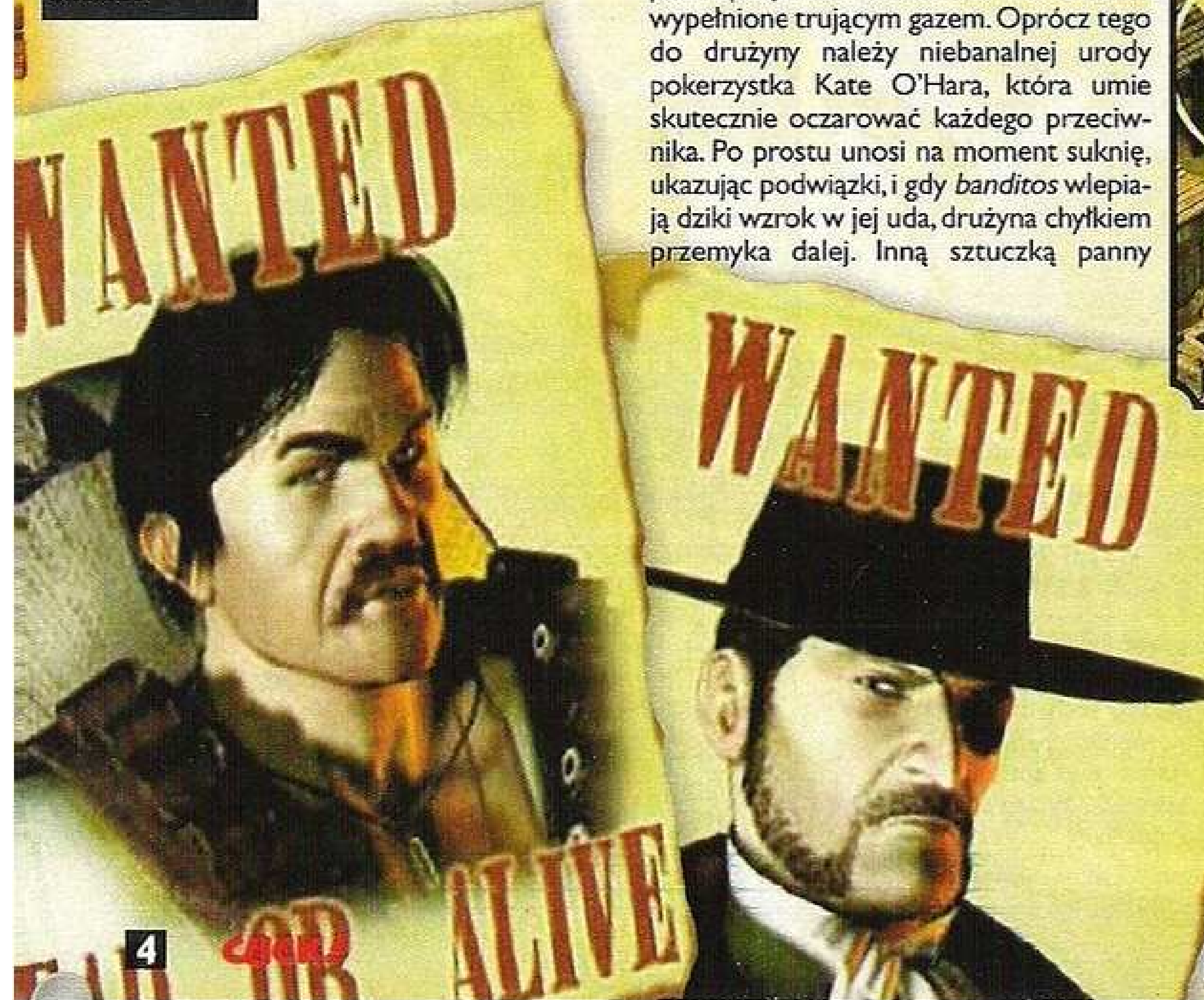
Na tej westernowej stronie znajdziesz trochę zdjęć i wiadomości. Więcej rarytasów dopiero po premierze gry



PC | PSX | N64 | DC | A

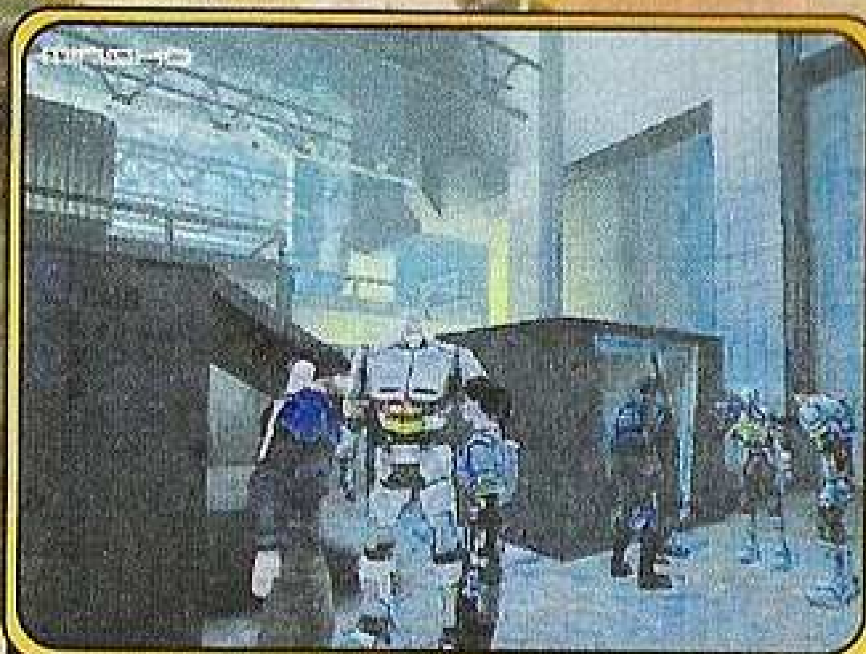
Desperados
Poza Prawem
Premiera: marzec 2001
Infogrames/ CD Projekt | 1 gracz

Sławni COMMANDOSI tym razem w wykonaniu... westernowym. Będzie dużo strzelania, mocnych wrażeń oraz oczywiście piękne (i niebezpieczne) kobiety

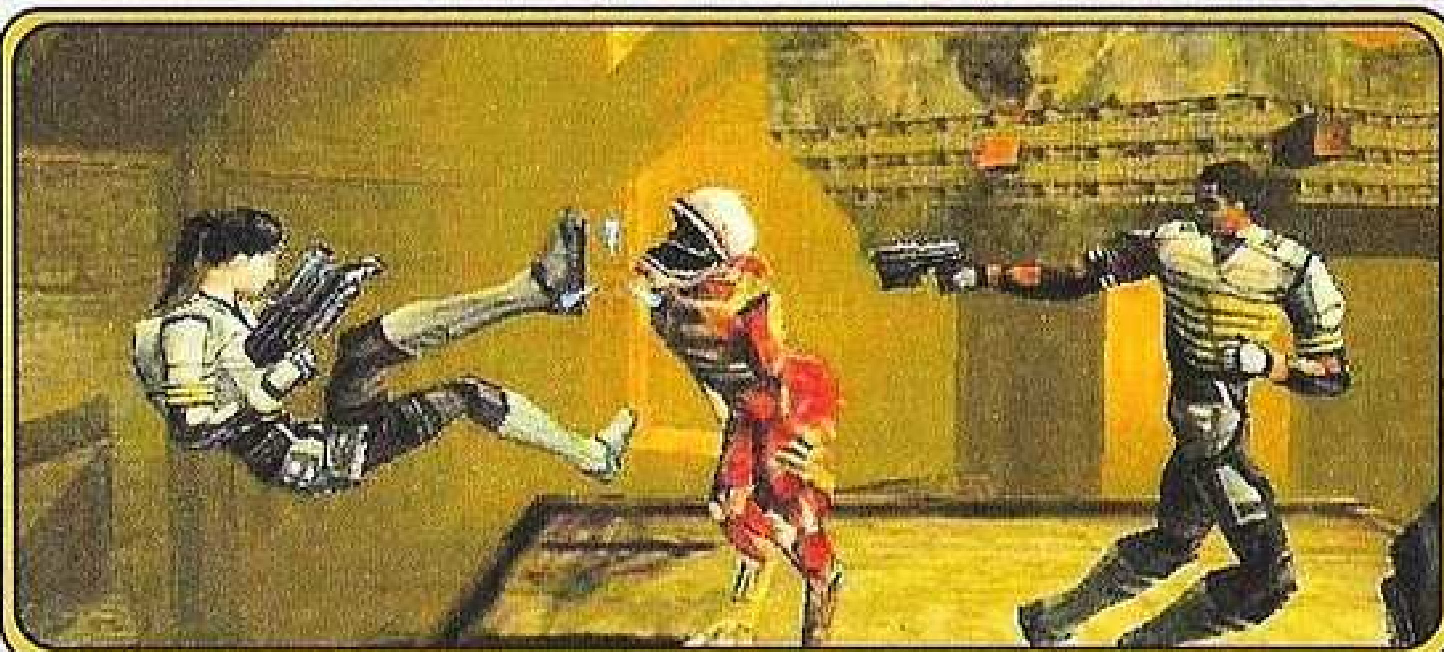


PROJECT EDEN

W Larę wciela się nowa modelka, Lucy Clarkson. Tymczasem zespół programistów z Core Design postanowił zmienić dyscyplinę i zamiast kolejnej części TOMB RAIDER wypuszcza coś nowego



Może to wróg, a może przyjaciel. Kto to wie, w takim świecie nie można wierzyć nikomu



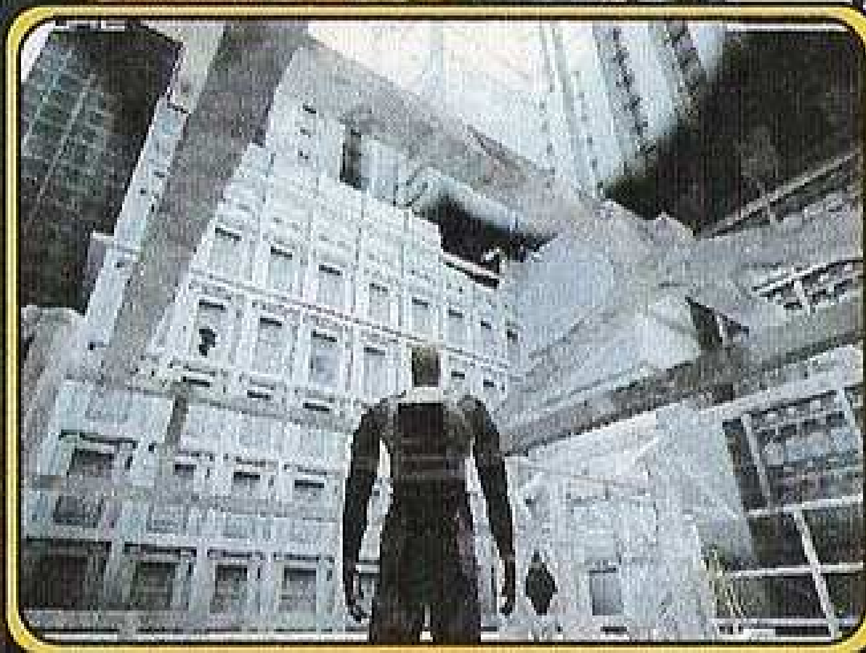
Odrobina akcji, trochę strzelaniny oraz wymiana kopniaków i od razu robi się swojsko. Ciekawe, co na takie klimaty powiedziałaby Lara Croft

Akcja PROJECT EDEN nawiązuje do znanego w literaturze science fiction nurtu tzw. dystopii, czyli wizji przedstawiających przyszłość Ziemi w mrocznych barwach: przeludnienie, nadmierny rozwój przemysłu i technologiczny terror. Wybrańcy co prawda żyją w luksusowych apartamentach i oddychają świeżym powietrzem, ale los reszty nie jest wesoły. Pobudowano miasta-kolosy zamieszkiwane przez miliony ludzi, a im niżej, tym biedniej. Na samym dnie znajdują się jedynie slumsy.

W PROJECT EDEN dowodzi się czwórką członków Urban Protection Agency, której głównym celem jest likwidowanie najpoważniejszych zagrożeń, jakie mogą wybuchnąć w tysiącach miast. I oto nagle w wielkich zakładach przetwórstwa mięsnego Real Meat dochodzi do awarii sprzętu. Posyłane tam zespoły techników znikają jak kamfora. Zostaje podjęta decyzja, żeby na miejsce skierować zespół UPA. Zaczynasz pracę na samym szczycie jednego z miast, stopniowo zstępując do piekła... **Każdy z członków UPA ma odrębne, unikalne cechy i tylko dzięki współdziałaniu całej czwórki uda się doprowadzić do końca wszystkie 11 misji.** Przywódcą zespołu jest Carter. To jemu powierzono kody dostępu do systemów bezpieczeństwa w pewnych regionach miast, to także on komunikuje się z szefostwem, przekazując raporty o wykonanych zadaniach i odbierając kolejne rozkazy. Wspomaga go technik i inżynier o imieniu Andre umiejący zreperować uszkodzone urządzenia albo namierzyć słabe punkty w mechanizmach, które – na przykład – trzeba unieruchomić. Do wysłanej przez UPA ekipy należy także specjalistka od komputerów i haker w jednej osobie, odziana w obcisłą skórę i bynajmniej nie wywodząca się z kraju Wschodu Minoko. Bez niej nic by się nie udało. To ona wykrada dane z systemów, potrafi również rozwiązać problem z nadgorliwym działkiem albo podłączyć się do umieszczonej pod sufitem kamery. Ostatnim członkiem grupy jest robot Amber – jednostka do zadań wymagających nadludzkiej siły, specjalista od mokrej (ognistej?) roboty, który



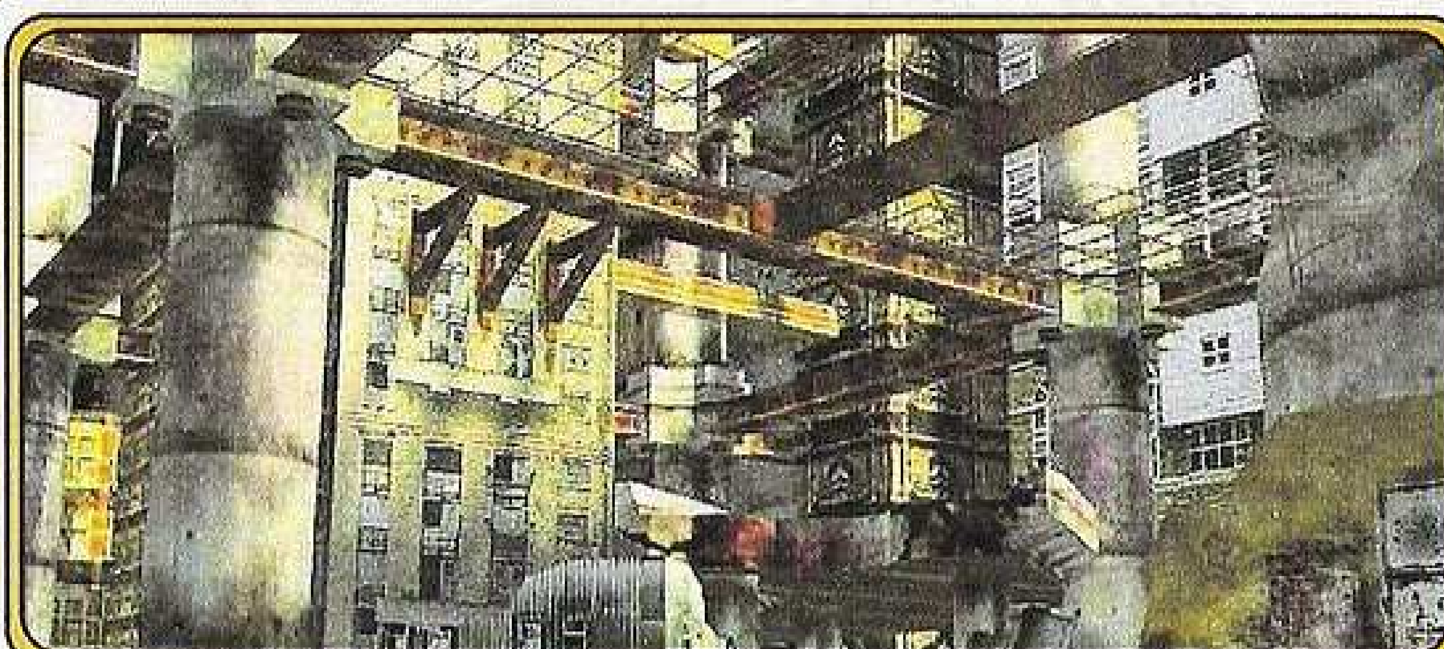




Ach, te nowoczesne wieżowce. Można po prostu zgłupieć, zanim znajdzie się właściwą drogę



Oto czwórka wspaniałych bohaterów gry rusza do akcji. Za chwilę miasto będzie u ich stóp



Takie przyjemne miejskie krajobrazy to chleb powszedni w grze. Zrujnowane budowle, a w nich czające się Zło i wszelkie nieszczęście. Brrr...

potrafi przetrwać w ekstremalnych temperaturach lub przy braku powietrza.

Kierujesz poczynaniami tylko jednego członka zespołu, aczkolwiek prowadząc dowódcę, możesz wydać pozostałym komendę, aby podążali w ślad za nim. Żołnierze nie zachowują się jednak biernie – jeśli zespół zostanie zaatakowany, kiedy ty będziesz prowadził Cartera, zaczną się automatycznie bronić. Jak może wyglądać współpraca zespołu? Otóż wyobraź sobie, że Minoko włamuje się do systemu bezpieczeństwa, dzięki czemu Amber dostaje się do pilnie strzeżonego pomieszczenia. Pokonawszy wrogów, chce uruchomić automatyczny most, ale ten okazuje się zepsuty – na miejscu zjawia się więc Andre. Gdy wykonuje swoją robotę, znienacka zaczyna go ostrzeliwać gang wyrzutków i wówczas do akcji włącza się Carter, osłaniając swojego nieocenionego technika.



Zespół ma pewien zasób energii. Może on posłużyć do przywrócenia do życia zabitego kompana albo do wytworzenia minirobota, który potrafi fruwać i wykonywać niewielkie zadania. Wprowadzenie tego pierwszego wyjścia wydaje się oczywiste, wziąwszy pod uwagę, że zabawy nie da się skończyć bez wykorzystania cech wszystkich czterech członków grupy. Śmierć dowolnego z nich oznaczałaby więc faktyczny „game over" i konieczność cofania się do wcześniejszych nagranych stanów gry.

Na pytanie, czy w PROJECT EDEN znajduje się więcej elementów przygodowych czy zręcznościowych, odpowiedź jest prosta – tych pierwszych. W grze jest trochę strzelaniny, ale za to niemal żadnego skakania, wspinania się ani biegania nad przepaścią. **W trakcie swoich misji zespół UPA napotka wiele postaci, z którymi będzie mógł prowadzić dialogi.** Fani RPG niech się jednak nie cieszą za szybko – w grze nie będzie żadnych statystyk! Z ważniejszych elementów wprowadzonych przez Core Design warto wspomnieć o zmieniającym się wyglądzie członków zespołu. Gdy strzelają, widać grymasy na ich twarzach. Poziom detalu jest tak wysoki, że możesz zobaczyć również ich mrugające powieki. Zastosowano po prostu zupełnie inny system graficzny niż ten znany z TOMB RAIDER. Dzięki niemu znikną ostre wypukłości, jakimi najeżona była Lara Croft, na rzecz naturalnie cieniowanych, mniej „bryłowatych" kształtów. Już na przedstawionych zdjęciach widać, że różnica jest naprawdę spora.



Zespół Core Design rozpoczął tworzenie PROJECT EDEN wraz z ukończeniem TOMB RAIDER 2, czyli około trzech lat temu. Ciekawe więc, czy tym razem taka wytężona praca odbije się pozytywnie na jakości gry. Miejmy nadzieję, że tak.



Na oficjalnej stronie producenta znajdziesz trochę podstawowych informacji o tym projekcie i najnowsze screeny



PC	PS2	N64	DC	A

Project Eden
Nowy Produkt Ojców Lary
Premiera: połowa 2001
Core Design / Im Group | 1-wieloos.

Przeniesiesz się do fantastycznego świata, w którym dla człowieka pozostało coraz mniej miejsca. Twoim zadaniem jest oczywiście uchronić go od zagłady



Bohaterowie wyglądają całkiem, całkiem. Zwłaszcza jak wywodzą się z wyższych sfer, które przejęły władzę i teraz pławią się w luksusie

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski


Walki na śniegu, zasadzki wśród zasp i gonitwy w mroźnej scenerii dodają grze uroku. Ostatecznie nie samymi pojedynkami gracz żyje

Po znakomitych RPG FALLOUT i FALLOUT 2 pojawia się kolejny postnuklearny tytuł. Nie jest to jednak (niestety) FALLOUT 3, a gra taktyczna




Świat po wojnie atomowej trochę się wyludnił. A na pewno stracił na uroku

O FALLOUT TACTICS jego autorzy mówią, że to „spi-off", czyli gra nie będąca bezpośrednią kontynuacją poprzednich tytułów, ale rozbudowująca świat gry. Ten świat to Ameryka w XXII wieku, kraj po wojnie atomowej, pełen mutantów i bezkarnych gangsterów. Część ludzkości żyje tutaj na poziomie ludów pierwotnych, inni mają najnowocześniejszą broń, pancerze wspomagane, superkomputery i roboty.

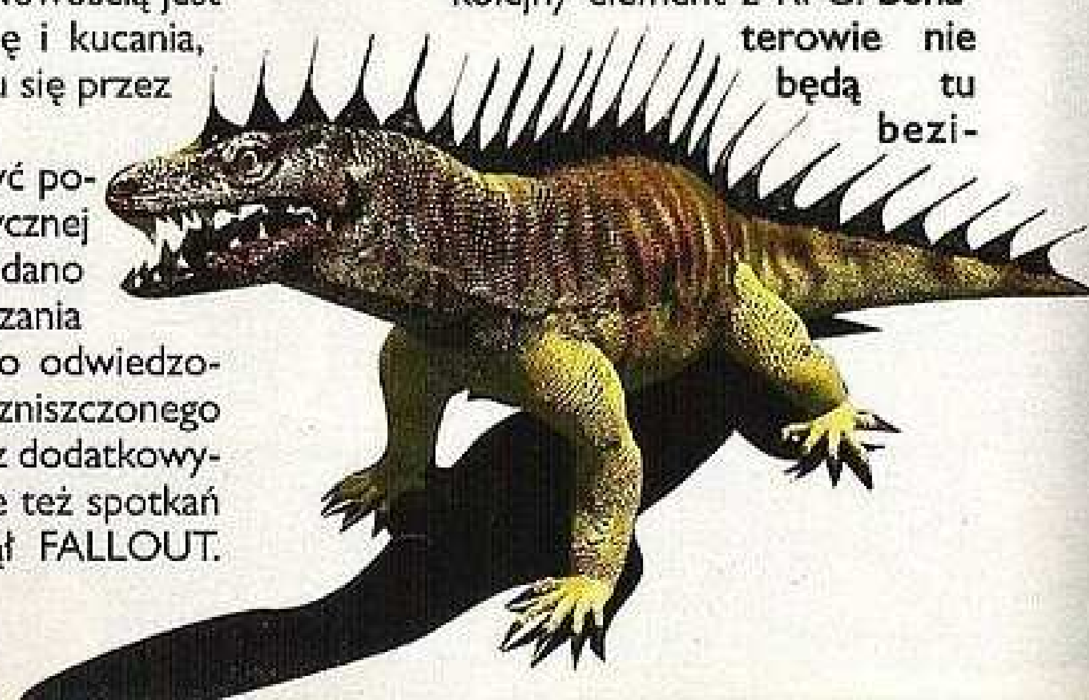

Ciemność, widzę ciemność. Czy ktoś może ma latarkę?

W FALLOUT TACTICS wcielisz się w rekruta Brotherhood of Steel, organizacji, która stara się zaprowadzić porządek w tym zniszczonym świecie. Jak przystało na produkty firmy Interplay, gra ma mocny i precyzyjny scenariusz. Prowadzona przez ciebie postać szybko awansuje na dowódcę oddziału, skompletuje załogę i wyruszy wypełniać powierzone przez starszyznę zadania. FALLOUT TACTICS będzie podzielony na etapy – na każdy ma się składać kilka zadań głównych i grupa pobocznych.

Oczywiście w FALLOUT TACTICS zmieniono wiele w stosunku do poprzednich gier z tej serii. Po pierwsze, gracz będzie miał główną postać i maksymalnie pięciu innych członków Bractwa Stali. O ile w FALLOUT 2 można było kontrolować tylko głównego bohatera, **tutaj każda postać będzie czekać na rozkazy. To ty zdecydujesz, co ma robić, gdzie iść i do kogo strzelać.** Dodano tu także trzy opcje automatycznego zachowania postaci: postawę agresywną, neutralną oraz defensywną. Jeśli „przełączysz" bohatera na opcję agresywną, będzie automatycznie strzelał, jeśli na obronną – będzie odpowiadał ogniem tylko na atak przeciwnika. Nowością jest też możliwość czołgania się i kucania, pomocna przy przekradaniu się przez pilnie strzeżone rejony.

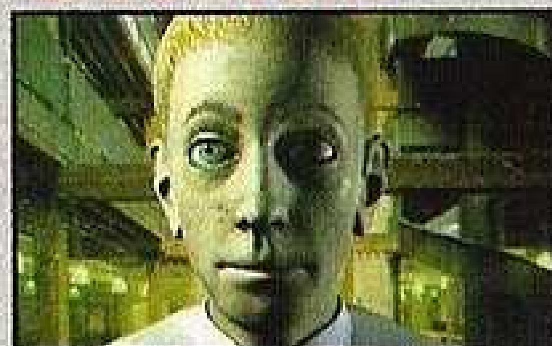
Przebieg rozgrywki ma być połączeniem gry czysto taktycznej z fabularną. Z gier RPG dodano tu możliwość przemieszczania się po świecie: powrotu do odwiedzonych lokacji, zwiedzania zniszczonego świata i odkrywania miejsc z dodatkowymi zadaniami. Nie zabraknie też spotkań losowych, z których słynął FALLOUT.

W grze przede wszystkim będzie się jednak liczyła taktyka. Walki można rozstrzygać w turach albo pójść na żywioł i sprawdzić się w czasie rzeczywistym. Oczywiście, większość misji można wykonać tylko dzięki brutalnej sile, ale takie mało finezyjne rozwiązanie łączy się z dużymi stratami. Nie możesz ich lekceważyć, bo będziesz miał przecież do dyspozycji tylko sześć postaci z odrębnymi umiejętnościami i doświadczeniem. To kolejny element z RPG. **Bohaterowie nie będą tu bezi-**



INFO

Jak to dawniej bywało



FALLOUT to przełom w dziedzinie gier RPG. Po raz pierwszy autorzy projektu porzucili magiczny świat czarów i rycerzy, by z bajkowej krainy przenieść się do świata



przyszłości, tylko po wojnie nuklearnej. Druga część przeboju kontynuuje ten wątek, tyle że akcja toczy się w świecie, wzbogaconym o nowe elementy.



Trochę mi głupio wchodzić komuś do domu. Ale skoro zostały tylko same drzwi...



Jedno wielkie złomowisko, czyli Stany Zjednoczone w XXII wieku. Czyż nie piękna wizja?



Postnuklearna rzeczywistość rządzi się własnymi surowymi prawami. Ale ktoś musi przecież pilnować porządku





Zasieki na ulicach i potyczki czołgowe powinny ci się spodobać

miennymi żołdakami. **Podobnie jak postacie z wcześniejszych gier, wraz z upływem czasu i zasługami będą zdobywać punkty doświadczenia.** Kiedy postać zginie, można na jej miejsce zwerbować nową. Niestety, rekrut to nie to, co stary wyga.

Dodano też mnóstwo broni: włócznie, tulipana, czyli rozbitą butelkę, karabiny szturmowe i energetyczne. Będą też wszelkiego rodzaju zabawki z wcześniejszych gier. Jakby tego było mało, pojawią się opcje zastawiania pułapek podobnych do tych z wojny w Wietnamie. Przy pomocy noży, lin i granatów będzie można zakładać „potykacze" i przemyślne sidła na nieuważnych przeciwników.

To nie koniec nowości. W FALLOUT TACTICS pojawią się też atrakcyjne pojazdy: samochody terenowe, transportery opancerzone, a nawet czołgi. Nie zabraknie też różnego rodzaju uzbrojonych robotów i, oczywiście, mutantów. Ich grono oraz możliwości powiększyły się w stosunku do FALLOUT 2. Będą supermutanci w wielkich płytowych pancerzach, Deathclaws, czyli istoty wyhodowane z jaszczurów, gigantyczne robale, Radskorpiony, zmutowane osy i wiele, wiele innych.

W grze zajdą jeszcze inne zmiany. Przede wszystkim będzie dużo łatwiejsza w obsłudze i sterowaniu. Zrezygnowano m.in. z ikonek czynności, które pojawiały się po jednoczesnym naciśnięciu lewego i prawego przycisku myszki. Teraz wszystko będzie prostsze i klarowniejsze. Kolejną zmianą jest oczywiście rozdzielczość, w jakiej zostanie przedstawiona grafika. Standardem ma być



Nawet po najgorszym kataklizmie życie wraca do normy. Są drzewa i kwiatki

800 na 600 pikseli z możliwością sięgnięcia wyżej. **Poza tym dodano jeszcze jeden „szczegół", na który czekało wielu miłośników serii – rozgrywkę wieloosobową. Będzie ona możliwa zarówno w trybie współpracy, jak i walki między graczami.** FALLOUT TACTICS zapowiada się bardzo obiecująco. By przekonać się, czy spełnia te oczekiwania, trzeba niestety poczekać do końca marca, bo właśnie wtedy produkt ma pojawić się w sklepach.

Adres: www.interplay.com/falloutbos/



Strona wspaniała pod każdym względem. Jest tu zatrzęsienie opisów, wizerunków postaci, broni i ciekawostek o grze

PC	PSX	N64	DC	A

Fallout Tactics
Postnuklearna Taktyka
Premiera: marzec 2001
Interplay / CD Project | 1-18 graczy

Na ten produkt na pewno warto poczekać. Nowe, wspaniałe możliwości, jakie stwarza rozbudowany świat FALLOUT na pewno cię nie zawiodą

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz



Wasze

1 GTA 2

2 Diablo II

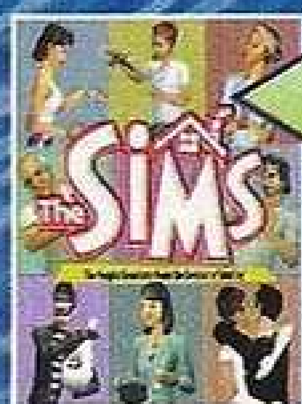
3 The Sims



1 Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
3 — Wynik mówi sam za siebie. Mistrz kierownicy przegonił wszystkich



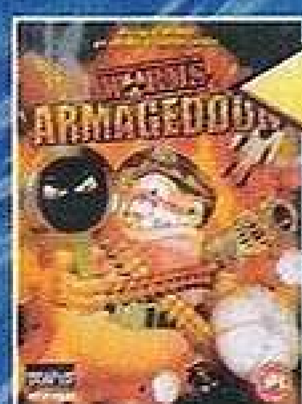
2 Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
1 — Wielka niespodzianka tego notowania. Lider utracił wreszcie pierwsze miejsce



3 The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
2 — Przetasowania w top trójce nie ominęły także rodziny Simów



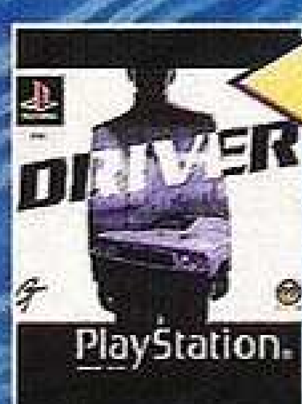
4 Quake 3
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
12 — Ta kultowa gra nie powiedziała jeszcze ostatniego słowa. Co za skok!



5 Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC
6 — Mały awans, a cieszy. Okazuje się, że robaki też nieźle się ścigają



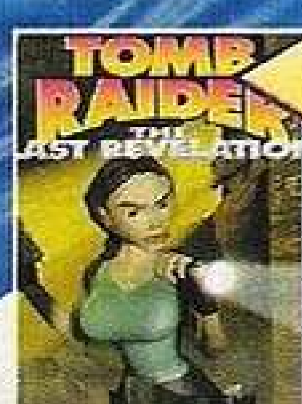
6 FIFA 2000
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
5 — Mróz za oknem chwycił i od razu odechciało się ulubionych sportów



7 Driver
GT INTERACTIVE / LEM / SONY – PC, PSX
10 — Znowu awansuje, a jeszcze niedawno miał zamiar nie wyjeżdżać z garażu



8 Sydney 2000
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX
14 — Choć teraz wszyscy ekscytują się skokami narciarskimi, wspomnienie lata działa...



9 Tomb Raider 4
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC
7 — Co się dzieje? Nowe przygody Lary tak Was pochłonęły, że zapomnieliście głosować?



10 Need for Speed: Porsche
EA / IM GROUP – PC, PSX
8 — Wielki przebój tym razem zamyka pierwszą dziesiątkę notowania. Porsche zwalnia?

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

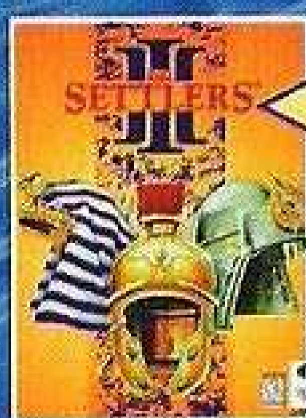
Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę SACRIFICE ufundowaną przez: CDPROJEKT

Grupa pościgowa

21 Sim City 3000 — MAXIS / EA / LEM – PC
22 NBA Live 2000 — EIDOS / IM GROUP – PC, PSX
23 UEFA Euro 2000 — EA SPORT / IM GROUP – PC, PSX
24 Starcraft — BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
25 FIFA 2001 — EA SPORT / IM GROUP – PC, PS2

P 20

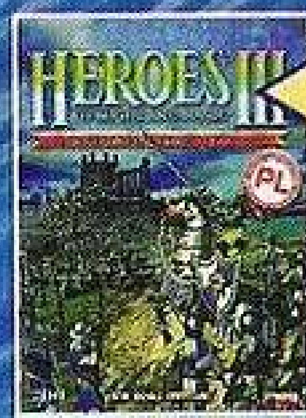
Notowania z ostatnich 2 tygodni



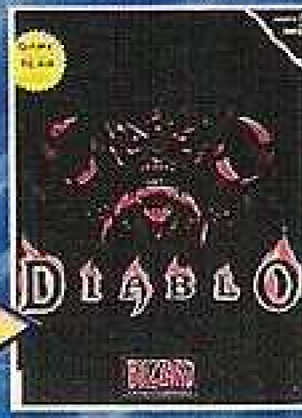
11 Settlers 3
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
11 Odrobina bezruchu nikomu jeszcze nie zaszkodziła. Ludy odpoczywają przed atakiem



12 Tekken 3
NAMCO / SONY – PSX
13 Wspaniała zabawa w bijatykę na najwyższym poziomie wciąga Was coraz bardziej



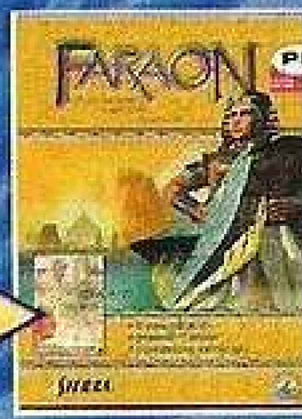
13 Heroes of M&M 3
3DO / IM GROUP – PC
15 Trochę wysiłku włożonego w działania bitewne i od razu są efekty!



14 Diablo
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
9 No cóż. W tym rozdaniu nie wiedzie się ani starszemu, ani młodszemu z braci Diablo



15 Larry 7
SIERRA / CD PROJEKT – PC
P Wielki powrót przygód sympatycznego, acz nieporadnego miłośnika zabaw na statku!



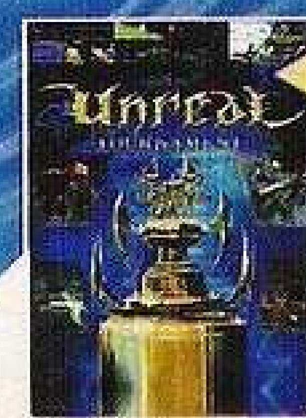
16 Faraon
SIERRA / PLAY IT – PC
P Pewno każdy z Was chciałby wygrzewać się teraz na ciepłym piaseczku pod piramidami



17 Age of Empires 2
MICROSOFT – PC
4 Chyba najlepszy skoczek na liście. Szkoda tylko, że tym razem bardzo w dół



18 Grand Theft Auto
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX, GBC
16 Ta gra chyba nie może liczyć już na Waszą przychylność. Znów spada



19 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE / LEM – PC
P Ta gra to już klasyka. Ale nic nie stoi na przeszkodzie, by do niej powrócić



20 Icewind Dale
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
P Powrót nie okazał się na razie spektakularny. Może następnym razem będzie lepiej

A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

26 C&C Red Alert 2
WESTWOOD/IM GROUP – PC

27 Wrota Baldura
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC

28 Majesty
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC

29 Need For Speed IV
EA / IM GROUPE – PC

30 Nox
WESTWOOD / IM GROUP – PC

Przeboje ze świata



HOT
Pokemon Srebrny
NINTENDO – GBC
Nooo tak, mieliśmy nie pisać o Pokemonach. Nic nie możemy na to poradzić, że w USA trwa szał na punkcie tych miłych stworków. Na razie prowadzi wersja Srebrna





HOT
Who Wants To Be a Millionaire
DISNEY SOFTWARE – PC, PS, DC, GBC
Pieniądze, pieniądze! A potem Hawaje, basen z podgrzewaną wodą i X-Box





HOT
Mario Tennis
NINTENDO – N64, GBC
Japonia do tej pory nie kojarzyła się raczej ze światową stolicą tenisa. A tutaj proszę, taka niespodzianka! Uwaga! Przebijanie piłeczki wciąga



Co się dzieje z...



Settlers 4
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
Po wielkim sukcesie poprzednich części przyszedł czas na wydanie kolejnej odsłony zmagań Osadników. Już nie możemy się doczekać, kto wygra. Premiera już tuż, tuż



Tribes 2
SIERRA / PLAY IT – PC
Niby znowu zwykła walka (której ostatnio nie brakuje w grach komputerowych i nie tylko). Zapowiada się jednak naprawdę interesująco. Nowe opcje, nowe pojazdy... Wszystko lepsze niż w poprzedniej części. Na rynku w marcu!



The Bouncer
ELECTRONICS ARTS / IM GROUP – PS2
Ta gra ma być prawdziwym przebojem w dziedzinie przygodówek połączonych z bijatykami. Już w marcu przeżyjesz mrożące krew w żyłach przygody jako młody „bramkarz" w barze...

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE HOT 5



1 ONI
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PS2
Bohaterka gry, Konoko, to niesamowita i bardzo odważna dziewczyna. Choć jej główną bronią jest tylko mocne kopnięcie i pięść, to dzielnie walczy z przedstawicielami Zła



2 Starship Troopers
MICROPROSE – PC
Walka z Obcymi, zwłaszcza pod postacią obrzydliwych robali, nie jest łatwa. Ale za to jak przyjemnie zwyciężyć!



3 Kessen
ELECTRONIC ARTS / IM GROUP – PS 2
Świat japońskich wojowników znasz przede wszystkim z filmu „Shogun". Teraz poznasz go jeszcze lepiej



4 SSX
ELECTRONICS ARTS / IM GROUP – PS2
Już dawno nie było tak rewelacyjnych wyścigów. Nie ma na co czekać! Deska w dłoń i w dół stoku!



5 Metropolis Street Racer
SEGA / LANSER – DC
Coś dla miłośników Dreamcast. Poszalej na ulicach trzech metropolii, a na pewno poprawi ci się humor





Frogger 2

Nie tylko ty miewasz kłopoty. Żaby również. Popatrz więc na świat z „żabiej perspektywy"



Biedna żaba mogła spędzić kilka miłych chwil w domowym bajorku... Nikt nie będzie jednak zadzierał z Zieloną Rodziną!

Najważniejsza w zabawie jest technika skoków. Jeśli doprowadzisz ją do perfekcji, wygrałeś!



W poszukiwaniu dzieci żabi tata lub żabia mama będą musieli przemierzyć kilka poziomów i uważać na drapieżne kosiarki



Żaba w Kosmosie! Kto powiedział, że to niemożliwe. Latać każdy może!

Nie masz pojęcia, na jakie straszne niebezpieczeństwa może być narażona żaba. Szczególnie, kiedy jest to żaba zdesperowana, a do takiego stanu doprowadził ją krokodyl. Był on na tyle podły, że porwał wszystkie małe, niewinne i bezbronne żabie dzieci. Co za gad! Albo z natury jest taki złośliwy, albo musiały mu się biedne żaby czymś bardzo narazić.

Zadaniem gracza jest pomóc żabiemu małżeństwu w odzyskaniu przychówku. Grając raz panem, raz panią żabą, powędrujesz przez szereg miejsc na ziemi i w... Kosmosie, na każdym etapie ratując piątkę maleństw. Na szczęście krokodyl miał pęknięty worek i zawsze kilku żabkom udaje się z niego wyślizgnąć.

Scenariusz poprowadzi cię przez dziesięć rozdziałów, które nie są oderwanymi planszami, ale kolejnymi etapami wyprawy. Na początku każdego poziomu oglądasz krótki film o przygodach żab, informujący, co cię czeka w kolejnej misji. Najpierw jesteś w ogrodzie, później tropem krokodyla wędrujesz do centrum kosmicznego, a w końcu wsiadasz w rakietę i lecisz w Kosmos, aby tam kontynuować poszukiwania. W każdym z miejsc czyhają liczne zagrożenia: trzeba starannie omijać kosiarki do trawy, samochody, helikoptery na lotnisku, a także ptaki i inne stworzenia. Żeby było jeszcze trudniej, w tej grze żaby nie umieją pływać i muszą skakać nad wodą.

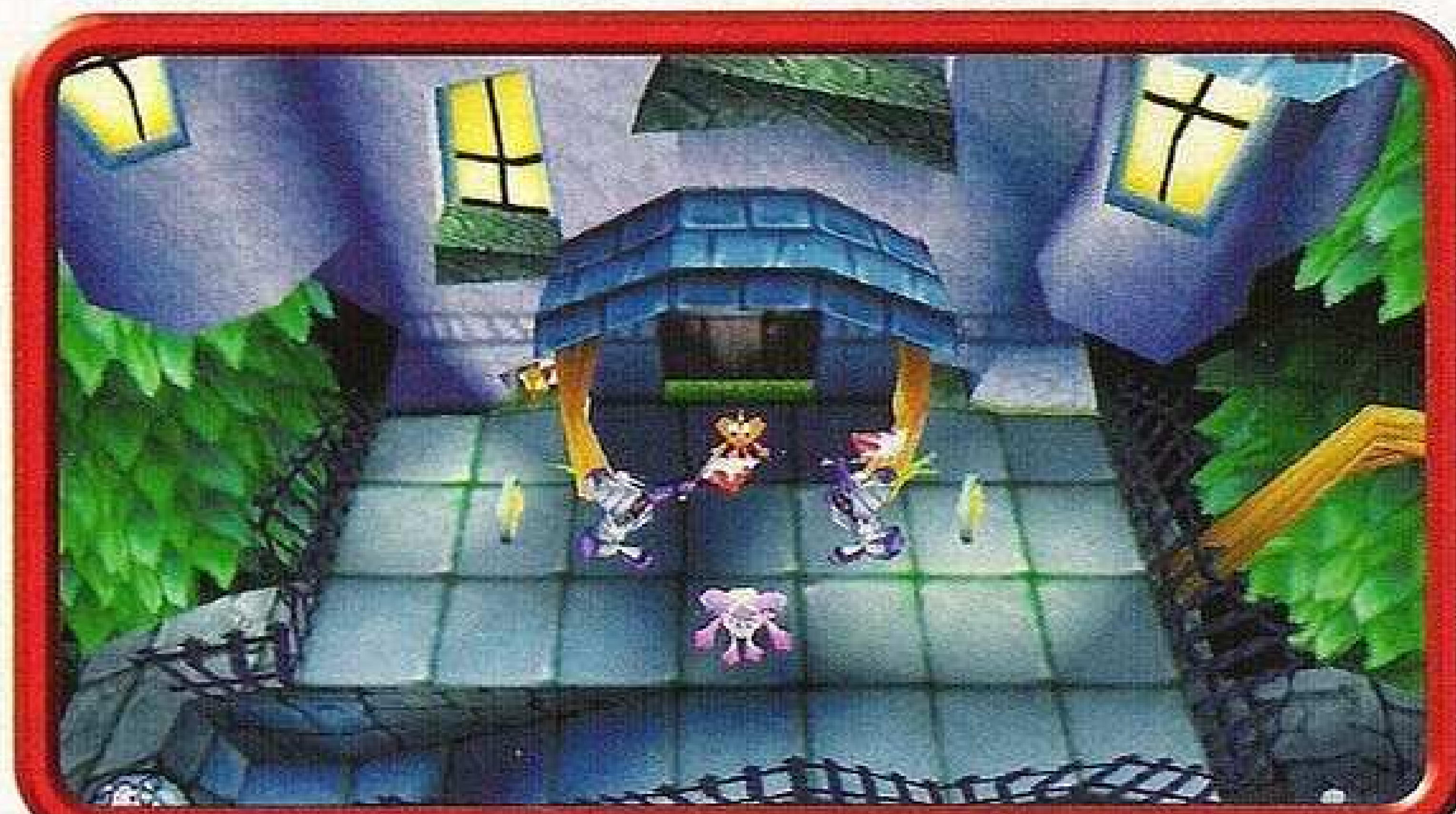
Zaraz po rozpoczęciu gry łatwo się zorientować, że ma się do czynienia z bardzo typową zręcznościówką. Należy znaleźć wszystkie żabki, omijając wrogów, niebezpieczne urządzenia i szereg pułapek. Prócz tego zbiera się zawieszone w przestrzeni żetony i łapie przelatujące motylki celem zdobycia dodatkowego żywota. A będzie on potrzebny. Tu musisz się naprawdę szybko orientować, bo inaczej już po tobie! Twój żabi bohater porusza się krótszymi i dłuższymi skokami, a także umie wykonać w powietrzu wspaniałe salto. Oprócz strzałek do przemieszczania się, potrzebny jest tylko klawisz długiego skoku i jeszcze jeden do wołania żabek. Ty wołasz, maleństwo odpowiada i już wiesz, gdzie go szukać. Kończysz etap, gdy u góry ekranu rozjaśni się wizerunek ostatniej z poszukiwanych żabek.



FROGGER 2 został najwyraźniej zaprojektowany dla dzieci. Obsługa i fabuła są bardzo proste i logiczne. Wszystkie etapy jednak nie jest tak łatwo pokonać, więc gra może zainteresować użytkowników w różnym wieku. Tym bardziej, że wybór poziomów trudności jest duży.

Melodyjka towarzysząca rozgrywkom nie jest zbyt zróżnicowana, ale miła dla ucha. Mimo że na razie dostępna jest tylko angielska wersja gry, to nawet bardzo młody gracz szybko złapie, o co chodzi. Bohaterowie nie mówią, tylko wydają dźwięki, a pojawiające się pisemne komunikaty dotyczą jedynie „klawiszologii". **Duży plus stanowi grafika, w pełni trójwymiarowa i bardzo ładna kolorystycznie.**

Całość nie olśniewa oryginalnością, ale we FROGGERA 2 gra się miło i naprawdę można się wciągnąć w udawanie żaby.



Kolorowo i przytulnie jest w świecie żabek. No, do czasu, gdy nie pojawi się w nim podstępny krokodyl. Drżyjcie zielone skakacze!



Strona producenta prezentuje się dobrze. Kolorowa i przyjazna internautom, szkoda tylko, że jest bardzo uboga w informacje

PC | PSX | N64 | DC | A

Frogger 2
Żabia Zręcznościówka

Tel.	Hasbro / CD Projekt	1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, 70 MB HD, akcel.
Zal: Pentium II 233, 32 MB RAM, 70 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk 4- | Frajda 4-

+ Prosty i sensowny scenariusz, ładna i kolorowa grafika, duża dawka filmów
− Brak oryginalności, to niestety tylko typowa zręcznościówka

Trzymająca w napięciu gra zręcznościowa dla małych i większych dzieci ze sporym ładunkiem ładnej, trójwymiarowej grafiki

4

Tekst: Malwina „MAL" Kalinowska

ChessMaster 8000

Szachowy mistrz nie zawodzi – wciąż daje konkurencji mata. Czyżby dlatego, że prawie wcale się nie zmienił?



Rozbrykane pionki przystępują do ataku. Może tym razem wygrasz z komputerem?



Plansza dwu-, a może trójwymiarowa? Sam decydujesz, co ci bardziej odpowiada

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY IT możecie wygrać grę CHESSMASTER 8000! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem i odpowiedzią na pytanie: Na ile różnych sposobów można rozpocząć partię szachów!

Od kilkudziesięciu już lat informatycy próbują stworzyć doskonały komputer. W tym celu tworzą programy szachowe i uruchamiają je na najnowocześniejszych maszynach, by mierzyły się z najlepszymi. **Do niedawna ludzie byli w tej batalii górą, jednak od czasów pojedynku Deep Blue z arcymistrzem Kasparowem sprawa ma się zgoła odwrotnie.** I choć CHESSMASTER 8000 działa na zwykłych pecetach i zajmuje tylko dwa kompakty, to i tak zwykli gracze są bez szans.

Mattel Interactive, producent programu, miał tym razem niezwykle trudne zadanie. Poprzednia część gry spotkała się z niezwykle ciepłym przyjęciem i ciężko było w niej cokolwiek ulepszyć. Mimo to jej autorom udało się doszlifować inteligencję komputera. **W efekcie w CHESSMASTER 8000 gra się lepiej, tyle że... przeciętny gracz tego nie zauważy.** Już w wersji z numerem 5000 danie mata komputerowi na najwyższym poziomie trudności graniczyło z cudem! Bardziej użyteczną nowość stanowi za to kurs zakończeń partii, prowadzony przez 24-letniego międzynarodowego mistrza, Josha Waitzkina, oraz rozbudowany system pomocy głosowej, obejmujący m.in. wskazówki udzielane podczas gry. Producenci adresowali go do początkujących, a zwłaszcza do dzieci. U nas, niestety, nie zda to egzaminu, gdyż porady wygłaszane są po angielsku – a który z młodszych użytkowników komputera perfekcyjnie zna ten język?

Cała reszta przypomina to, co z pewnością znasz już z innych programów szachowych. **W CHESSMASTER 8000 możesz więc rozegrać własną partię szachów bądź przejrzeć jedną z tysięcy dostępnych w archiwum.** Nic też nie stoi na przeszkodzie, abyś w dowolny sposób skonfigurował szachownicę (są dwuwymiarowe, trójwymiarowe i w rzucie izometrycznym) oraz piony (kilkadziesiąt rodzajów, począwszy od klasycznych na figurach przedstawiających psy skończywszy). Opcji udostępniono na tyle dużo, że z pewnością znajdziesz wśród nich to, czego potrzebujesz.





W grze są opcje dla początkujących i zaawansowanych, więc znajdziesz coś dla siebie

CHESSMASTER 8000 to naprawdę świetny program. Jeśli lubisz szachy i nie posiadasz żadnej z wcześniejszych wersji gry, powinieneś się nim zainteresować. Stawiamy hetmana przeciwko pionom, że nie będziesz żałował!

PC	PSX	N64	DC	A

Chessmaster 8000
Szachy Dla Każdego

129 zł	Mattel / Play-It	1 gracz

Min: Pentium 233, 48 MB RAM, 50 MB HDD
Zal: Pentium 350, 64 MB RAM

Grafika	4	Dźwięk	4	Frajda	5+

\+ Wiele poziomów trudności, gigantyczne archiwum rozegranych partii, dobry samouczek

– Przeciętny dźwięk i grafika, niewiele zmian w stosunku do CHESSMASTERA 7000

Jeśli jesteś fanem szachów, to dwie płyty z grą CHESSMASTER 8000 potraktujesz jako świętość, jeśli nie... to naucz się grać w szachy! **5-**

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

ONI

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! możecie wygrać grę ONI! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się przywódca Syndykatu!



W grze masz ograniczony dostęp do broni, a co gorsza amunicja zbyt szybko się kończy. No to sobie nie poszalejesz...

Manga ma wielu fanów i równie wielu zaciekłych przeciwników. Nie ma co ukrywać, w ONI występuje dużo postaci z wielkimi oczami, ale przede wszystkim jest to świetna gra akcji i karate

Jak najlepiej opisać tę grę? Można powiedzieć, że to takie połączenie TOMB RAIDERA ze STREET FIGHTER, podane w cyberpunkowej oprawie, a świat gry bardzo przypomina ten z anime GHOST IN THE SHELL. W końcu jest rok 2032, a wokoło superkomputery, futurystyczna broń, pojazdy i inne zaawansowane technologicznie gadżety.

ONI to gra TPP, **która umiejętnie łączy gatunki takie jak action-adventure, strzelaninę i bijatykę.** Można również powiedzieć, że to taki TEKKEN, w którym jednak nie chodzi tylko o wygranie turnieju i przejście na następny poziom. To gra ze zdecydowanie określoną fabułą i bohaterami. Główną bohaterką gry jest Konoko, agentka ze specjalnego oddziału policji do Zwalczania Przestępczości Technologicznej, a zwłaszcza Syndykatu prowadzonego przez pana Muro. Przestępcy nie przebierają w środkach. Handlują nielegalnymi technologiami, prowadzą zakazane eksperymenty i nie wahają się nawet zaatakować lotniska w centrum miasta. Konoko musi więc wykonać szereg arcytrudnych misji, aby ująć prawdziwego bossa przestępczego światka. Jest tu śledztwo w magazynach i zdobywanie dowodów przestępczej działalności Syndykatu. Są liczne pościgi i poszukiwanie tajnego agenta policji, który zaginął. Jest wreszcie i walka z bandytami na lotnisku. **Konoko jest nie mniej sprawna niż Lara Croft, a co więcej, wszystkie akrobacje, skoki i przewroty w powietrzu wykonuje z iście mangową gracją.**

Jeśli już porównywać grę ONI do TOMB RAIDERA, to od razu widać, że w tej zabawie pojawia się dużo więcej elementów walki, i to zarówno na pistolety, jak i na pięści. Olbrzymie i – co bardzo ważne – pomysłowo zaprojektowane poziomy pełne są różnych przeciwników. Są strażnicy, cyborgi, czy żołnierze w pancerzach wspomaganych. Wszyscy oczywiście uzbrojeni, od pistoletów, poprzez karabinki, do wyrzutni plazmy czy rakiet samonaprowadzających. Wymiany ognia w grze ONI z pewnością nie brakuje.

Ale to oczywiście nie wszystko. Gra została tak skonstruowana, że amunicja zawsze kończy się za szybko. Tu oczywiście zaczyna się karate, i to karate w najlepszym japońskim stylu. Są ciosy pięścią i kopnięcia: z doskoku, obrotu, podcięcia. Nie zabrakło także ukochanych przez wszystkich kombinacji, czyli „kombosów", tajnych ataków, rzutów, chwytów i brudnych sztuczek. **Konoko wraz z każdą zakończoną sukcesem misją uczy się nowych manewrów, ciosów oraz kombinacji. Walka wręcz jest tu i widowiskowa, i bardzo skuteczna.** Wystarczy celny cios, aby wytrącić przeciwnikowi broń z ręki. Jedną skuteczną kombinacją możesz pokonać najpotężniejszego wroga. ONI mogą stanowić dla wielu graczy spełnienie marzeń o grze akcji połączonej z bijatyką, w której chodzi o coś więcej niż tylko o zdobycie paru punktów za wygrany mecz.

Pod względem graficznym grze nie można nic zarzucić. Wszystko na najwyższym poziomie. Projekty budynków, komputerów





Konoko, jak przystało na bohaterkę gry akcji, niczego się nie boi i śmiało rusza za wrogiem. Żadna tam z niej słaba płeć

MANGOWA GROMADKA

Griffin



Szef policji. Z nim się nie dyskutuje, tylko wypełnia jego rozkazy

Shihatama



Po prostu twoja najlepsza przyjaciółka, która kontaktuje cię z bazą

Blue Striker



Typowy wojownik Syndykatu. Nie możesz go lekceważyć

TCTF Elite



Elitarna jednostka twojego wydziału policji. Niezłe wsparcie

Ninja



Typowy przedstawiciel tej profesji. Raczej nie licz na wyrozumiałość z jego strony

Communication Striker



Oczy i uszy Syndykatu. W kontaktach z nim musisz być bardzo ostrożny



Ojejku, jejku! Żeby tak kobietę potraktować. Niestety, gdy chodzi o pieniądze, przeciwnicy nie są dżentelmenami

i maszyn są po prostu świetne i doskonale oddają cyberpunkowy klimat mrocznej przyszłości. **Jedyna rzecz, która może nie przypaść do gustu znacznej części graczy, to osławione wielkie oczy i bardzo uproszczona kreska na ilustracjach postaci.** Ale to dotyczy przede wszystkim filmików i obrazków pojawiających się w grze, a nie jej samej (wystarczy zresztą spojrzeć na zamieszczone obok obrazki). Do dźwięku także nie można mieć żadnych zastrzeżeń. Jest tu oczywiście dużo efektów walki – wystrzałów, wybuchów, rykoszetów, zaś całości towarzyszy szybka i rytmiczna muzyka w klimacie techno-rockowym.

To, co sprawia, że ONI są produktem tak udanym, to oczywiście świetny projekt graficzny i mnóstwo dobrych pomysłów na połączenie gatunków. W innych grach, w których akcję pokazano z perspektywy trzeciej osoby, występowało mnóstwo problemów i niedogodności. Trudno było jednocześnie sterować kamerą i postacią. Problemy sprawiało także rozglądanie się czy orientacja w terenie. Tutaj tych trudności praktycznie nie ma. Wystarczy opanować podstawowe funkcje, a reszta przychodzi intuicyjnie. Gra nie jest oczywiście doskonała. Przede wszystkim zręcznościowe elementy są momentami nieco frustrujące, ale to bądź co bądź gra, która wymaga nie lada refleksu i koordynacji. Do tego nie można zapisywać rozgrywki w dowolnym momencie, tylko w punktach kontrolnych. A te bywają oddalone od siebie o spory kawałek. Wystarczy jeden mały błąd i już trzeba powtarzać całą sekwencję. Trzeba także wspomnieć o innych utrudnieniach. Miła bohaterka może w danym momencie mieć tylko jedną broń zasięgową. Przeciętnie amunicji wystarcza jej na kilka bądź kilkanaście strzałów. Dodatkowe magazynki znajduje się naprawdę bardzo rzadko, a zdobytej broni nie można rozładować, aby powiększyć swoje zapasy. Pozostaje więc walka wręcz, a podczas bijatyki można zginąć naprawdę bardzo szybko, gdyż przeciwnicy też stają się coraz lepsi i potrafią skutecznie stosować kombinacje ciosów. **Dzięki temu ONI stanowią spore wyzwanie. Prosto i szybko jest tylko na samym początku rozgrywki, potem poprzeczka ustawiona jest naprawdę wysoko.** Warto jednak trochę się pomęczyć, bo gra może sprawić dużą frajdę. Powinna spodobać się miłośnikom akcji i walki, a tym bardziej fanom anime.

PC	PS2	Mac	DC	A

Oni

Mangowe Pojedynki

159 zł	Take 2 / Play It	1 gracz

Min: Pentium II 300MHz, 64 MB RAM, akcel. 3D
Zal: Pentium III, 128 MB RAM, akcel. 3D

Grafika 5+ | Dźwięk 5 | Frajda 5

(+) Walka, bijatyki, kombosy, strzelaniny i pościgi, a wszystko z dużą dawką cyberpunku

(–) Miejscami akcja jest uproszczona do granic wytrzymałości, trudne zręcznościowe elementy

ONI to SZKLANA PUŁAPKA w wersji japońskiej, z dużą ilością walki wręcz, w stylu bijatyk konsolowych. Ale czy to złe? Nie! Dobrze **5+**





Aby zostać superagentką w mangowych dekoracjach, trzeba nie tylko być sprytnym, ale i umieć jeździć np. na motorze. Współczesne kobiety muszą być zdolne

Adres: http://oni.godgames.com

Śliczna mangowa strona. Nie tylko bardzo kolorowa, ale do tego pełna pożytecznych informacji, filmików i obrazków

Tekst: Maciej "Szary Płaszcz" Jurewicz

Tak wygląda świat na Wyspach. Naprawdę warto go odwiedzić

EVIL ISLANDS

Kolejna gra fantasy. Choć i tym razem nie oferuje niczego nowego pod względem fabuły czy oryginalnego pomysłu na świat, to opracowano ją tak starannie i ozdobiono taką grafiką, że nie sposób przejść obok niej obojętnie

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CODA możecie wygrać grę EVIL ISLANDS! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzą na pytanie: Na jakim kontynencie rozgrywa się akcja gry?



Ach, jaki śliczny, zielony potwór. Wprawdzie według chińskiego horoskopu zaczęliśmy właśnie rok węża, a nie smoka, ale widocznie ten pochodzi z innej bajki

EVIL ISLANDS na pierwszy rzut oka wydaje się być typową grą fantasy. Tak jest w istocie. **Chodzi w niej o to, aby zwiedzać magiczne krainy, zabijać potwory, zgarniać skarby i wracać do „bazy", czyli osady, gdzie można sprzedać znalezione trofea, kupić broń i eliksiry oraz dostać nowe zadania.**

Kraina, w której toczy się gra, różni się jednak nieco od klasycznych i znanych z innych RPG światów fantasy. Nie jest to kontynent podzielony między dobre królestwa i złe imperia. Świat EVIL ISLANDS to archipelag wysp, który w wyniku jakiejś straszliwej katastrofy uległ rozpadowi na małe skrawki ziemi. **Wyspy są zupełnie od siebie odcięte, tak więc mieszkańcy jednej nie za bardzo wiedzą, co dzieje się na drugiej.** Oczywiście, główny bohater EVIL ISLANDS będzie musiał coś z tym fantem zrobić.

Bohater gry ma już z góry ustalone miejsce w tym świecie. Nie tworzysz go, lecz po prostu przejmujesz nad nim kontrolę. Kim jest? Cóż, tego nie wie nawet on sam. Podobnie jak Bezimienny z PLANESCAPE stracił pamięć. Jego opowieść, a zarazem twoja gra, rozpoczyna się od przebudzenia w ruinach świątyni na którejś z wysp. Miejscowi zaczynają traktować przybysza jak Wybrańca, na którego czekali od bardzo dawna. Twój bohater nie ma nic przeciwko temu. Lepiej w końcu być Wybrańcem, niż postrachem tubylców. Dalej sytuacja staje się już zupełnie jasna. **Mieszkańcy wioski mają pewne plany, w których urzeczywistnieniu możesz im pomóc. No i dzięki temu zaczyna się właściwa gra, czyli misje, zadania, wyprawy.** Po raz pierwszy w gatunku fantasy bohater zaczyna wędrówkę wśród ludzi żyjących na naprawdę niskim poziomie. Wieśniacy nie mają narzędzi ani broni z metalu. Tak więc przez długi czas będziesz musiał zadowolić się maczugą zrobioną z kości czy krzemiennym toporkiem. Potem możesz skorzystać z wielu rodzajów broni i pancerzy, które również zostały podzielone na napierśniki, nagolenniki, rękawice i hełmy. Wybraniec na pewno nie oprze się także pokusie używania magii.

Pojedynek z Alibabą, a może czarnoksiężnikiem. Mógłbyś kolego zdjąć tę chustkę, bo chcę ci się przyjrzeć

Choć pod względem wykonywanych zadań wszystko jako żywo przypomina DIABLO czy DARKSTONE, to jednak EVIL ISLANDS wzbogacono o szereg opcji, których dotychczas w RPG nie widziałeś. Są to pomysły zaczerpnięte z gier strategicznych czy przygodowych. Twój bohater potrafi równie dobrze chodzić, jak i biegać. Kiedy trzeba, może się skradać, a nawet czołgać. Te umiejętności bardzo się przydadzą, bo w EVIL ISLANDS przygotowano szereg zleceń, które polegają na wykradaniu komuś skarbu albo przekradaniu się do obozu Orków czy banitów. Poza tym ciekawie rozwiązano przedstawienie walki. Jest ono bardzo proste, ale i oryginalne. **Każda postać występująca w grze posiada swoją Żywotność, czyli ilość punktów życia, któ-**



Spotkasz też piękne kobiety, obowiązkowo noszące skąpe ubranka


Jak przystało na grę z gatunku RPG, nie zabraknie w niej magii i rzucania czarów. Uważaj! Ktoś atakuje z tyłu!


Ten przypominający pagórek grubasek miał niestety pecha. Został pokonany

rych trzeba ją pozbawić, aby została pokonana. Te jednak podzielono na lokacje – nogi, ręce, głowa, tułów. W trakcie walki można zdecydować się na cios wycelowany na przykład w głowę przeciwnika. Z drugiej strony, kiedy banda goblinów pokiereszuje ci nogi, twój bohater nie będzie mógł biegać. Drugim ważnym atrybutem jest Wytrzymałość. Określa ona, jak długo postać może biec, walczyć czy rzucać czary. Poza tym bohaterowie opisani zostali cechami takimi jak Szybkość, Zręczność, Siła, Atak i Obrona. Zdobywają punkty doświadczenia i awansują.

To, co urzeka w EVIL ISLANDS, to jednak przede wszystkim przepiękna grafika i mnogość opcji. Już w chwili uruchomienia gry i pojawienia się głównego menu widać, że jest ona wyjątkowo dopracowana. Wszystkie krainy wraz z zamieszkującymi je zwierzętami, trollami i smokami zostały przedstawione za pomocą szczegółowej grafiki 3D. To właśnie ta mnogość detali, różnorodność krajobrazów, od pokrytych śniegiem przełęczy, poprzez lasy, trzęsawiska, grody i ciągi jaskiń sprawia, że EVIL ISLANDS prezentuje się tak dobrze. Do tego można swobodnie sterować kamerą, obracać ją we wszystkie strony, dokonywać zbliżeń i oddaleń. Autorzy programu nie zapomnieli również o muzyce i ścieżce dźwiękowej nic nie można zarzucić.

Dzięki tym zaletom gra wyróżnia się spośród zalewu modnych ostatnio RPG. Szkoda tylko, że EVIL ISLANDS zamknięto w schemacie DIABLO. Przecież projekt graficzny i cała oprawa produktu ma duży potencjał, dzięki któremu można stworzyć epicką, baśniową opowieść. Mimo tego zastrzeżenia EVIL ISLANDS pochłonie każdego fana gatunku i nie wypuści przez wiele dni. Przecież takie przygody nie mogą czekać!



Takiej strony można pozazdrościć. Utrzymana w klimacie gry, stylizowana na baśń i do tego pełna informacji

PC | PSX | N64 | DC | A

Evil Islands
Diablo 3D

99 zł	Nival Interactive / Coda	1-16 graczy

Min: Pentium 266, 64 MB RAM, Akcel 3D
Zal: Pentium II 450, 128 MB RAM, Akcel 3D

Grafika 5+ | Dźwięk 5+ | Frajda 5

+ Piękna grafika 3D, połączenie zasad strategii i RPG, cudowna, nastrojowa muzyka

– Schematyczność rozgrywki, która trochę za bardzo przypomina DIABLO

EVIL ISLANDS powinna zadowolić każdego prawdziwego miłośnika RPG, zwłaszcza gdy czuje niedosyt po **DIABLO 2**...

5+

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurew




O co tu chodzi? Jesteśmy żołnierzami i żadnego inwentarza paść nie będziemy


Hopla, hopla. Gdzie podziała się grawitacja? Czuję się, jak na Księżycu!

STARSHIP TROOPERS


Od czasów Aliena dobrze wiadomo, jaka broń najlepiej sprawdza się na Obcych


Żołnierz drogą maszerował... Krótka narada, szybkie przegrupowanie i można bić się dalej

Najpierw była świetna powieść Roberta Heinleina, potem kontrowersyjna adaptacja filmowa Paula Verhoevena. Na szczęście gra dużo więcej czerpie z książki niż z filmu i jest znacznie bardziej udana niż kinowy „hit"

Tematem STARSHIP TROOPERS jest oczywiście wojna. Okrutne starcie między ludźmi i obcą rasą podobnych do insektów Arachnidów. **Gra należy do modnego ostatnio gatunku dynamicznych RTS-ów 3D. Nie ma w niej drzewka rozwoju technologii.** Nie trzeba wydobywać dziwnych substancji z „rium" w nazwie (tyberium, corium i tym podobne). Nie ma stawiania baz (wiosek), w których „hoduje" się nowych żołnierzy. Sercem gry jest walka. Ustawiczne zmagania dwóch ras. Dostajesz zadanie do wypełnienia, wybierasz żołnierzy na akcję, rozdzielasz sprzęt (pancerze, broń, ekwipunek dodatkowy) i ruszasz. Po wypełnieniu misji wracasz do bazy (przynajmniej teoretycznie). Oczywiście to, że nic się tu nie buduje, nie sprawia, że gra staje się nudna. **Żołnierze, którym uda się przetrwać bitwę, zyskują doświadczenie, a zdolny dowódca (czyli ty) otrzymuje nowy, lepszy sprzęt, bardzo przydatny w kolejnych wyprawach.**



Akcje, na które jesteś wysyłany, okazują się trudne i wielostopniowe, ale za to sprawiają sporą frajdę. Są zadania polegające wyłącznie na przeprowadzeniu brawurowego szturmu, są także misje, w których eskortujesz sprzęt podczas ewakuacji planety. Nie brakuje też zadań, podczas których wprost niezbędne jest wykazanie się umiejętnościami komandosa-sabotażysty. Oddział, którym dowodzisz, jest stosunkowo nieliczny, masz bowiem do dyspozycji ok. 12-18 ludzi. Dobrą stroną takiego rozwiązania stanowi fakt, że możesz poświęcić całą uwagę swoim wojskom, a nie musisz czuwać jednocześnie nad kilkoma armiami. Poza tym, każdy z twoich wojaków ma imię, nazwisko i doświadczenie. To bardzo ważne! Nieraz przyjdzie jeszcze raz ładować wygraną misję, gdyż w trakcie jej trwania zginął jakiś wyjątkowo przydatny sierżant.

W grze występuje cała gama różnych pancerzy, od prostych kamizelek, które zostały pokazane w filmie, po różne kombinezony bojowe, opisane w książce, a których w filmie zabrakło (cóż, żaden budżet nie jest z gumy). Nie mniejsza różnorodność charakteryzuje rodzaje broni występujące w grze. Są karabiny szturmowe, pulsacyjne, granatniki, wyrzutnie rakiet


Szast, prast, trochę ognia i od razu zrobiło się luźniej. Robale, wyłazić!

nuklearnych (a co?!), działka „chaingun" czy karabiny do chwytania żywych przeciwników, dzięki którym sekcja wywiadu zyskuje nowe informacje o wrogu, z którym przyszło ci walczyć. Ponadto, tak jak w GROUND CONTROL: DARK CONSPIRACY, znajduje się tu mnóstwo sprzętu dodatkowego. Żołnierze mogą mieć apteczki, lornetki, granaty z gazem, celowniki optyczne i inny, bardzo przydatny ekwipunek.

Jeśli chodzi o sa-


To się musiało tak skończyć. I po co było się pchać na front nędzna paskudo?

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać STARSHIP TROOPERS! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem i odpowiedzią na pytanie: Kto autorem książki o Żołnierzach Kosmosu!


Grafika potęguje odczucia gracza, który czuje się dosłownie wciągnięty w akcję


Beee! Ale paskudztwo. Zupełnie takie samo, jak zeszłego lata na Mazurach

mą grę, to już na początku widać wielką i podstawową wadę programu. Jest nią niezbyt udany interfejs użytkownika i niemożność skonfigurowania klawiszy kontrolnych. Ale to nie jedyne zastrzeżenie, jakie można mieć do gry. **Dużym utrudnieniem okazuje się brak jakichkolwiek opisów sterowania grą. Wszystkiego trzeba się nauczyć w trakcie treningu, a następnie podczas gry... metodą prób i błędów.** Jest to bardzo frustrujące. Często zdarza się, że jakiś oddział oddali się w niewiadomym celu i kierunku, a kamera nie może za nim podążać... Wszystkich opcji, zarówno związanych ze sterowaniem wojskiem, jak i obserwacją pola bitwy, jest bardzo dużo. Aby nauczyć się grać w STARSHIP TROOPERS, należy dokładnie przejrzeć plik Readme file oraz FAQ. Najlepiej zaś zajrzeć na stronę gry, gdzie pojawiają się podpowiedzi, jak sterować kamerą, a jak postępować z oddziałami.


Nic dziwnego, że na widok tak uroczego przeciwnika regularne wojsko wpadło w lekki popłoch

Kiedy już przebrniesz przez najgorsze, czeka cię kolejne zaskoczenie. Tym razem pozytywne. Gra jest po prostu rewelacyjna! To nie jakiś produkt, który ma promować film czy serial telewizyjny. To naprawdę bardzo udany RTS. Zachwyca grafiką i mnogością detali. Projekty i animacje Obcych oraz krajobrazy robią wrażenie. Sama rozgrywka też jest niczego sobie. Możesz zapomnieć o schemacie „zaznaczyć wszystkich żołnierzy i do ataku! Urrraaaa!". Tutaj twoje wojska mogą się poruszać ostrożnie albo skradać, atakować każdego spotkanego Arachnida albo próbować go przechytrzyć. Zamiast zbliżać się na odległość strzału z karabinu maszynowego, można z bezpiecznego dystansu ostrzelać robale z granatników. Kiedy każesz swoim żołnierzom postępować ostrożnie, będą strzelać do robali i przez cały czas wycofywać się tak, by nie wpaść między potężne żuwaczki i nie zamienić się w papkę. Arachnidzi są szybcy, wytrzymali i diabelsko zajadli. Ale nie są ludźmi. Z pojedynczymi wojownikami poradzisz sobie bez problemu. Ale, jak to pokazano w filmie, Obcy mają i zawodników wagi ciężkiej. Taki ziejący ogniem tanker w kilka sekund może spalić cały pluton. Na szczęście i na takich twardzieli są sposoby – kiedy sytuacja tego wymaga, możesz poprosić o wsparcie lotnicze i zbombardowanie danego obszaru. Jak widać, możliwości i broni jest nie mniej niż samych Obcych.

STARSHIP TROOPERS, mimo problemów ze sterowaniem, jest naprawdę bardzo dobrą grą. W niczym nie ustępuje sławnemu GROUND CONTROL, a pod wieloma względami jest od niego lepszy. **Możliwość sterowania zachowaniem ludzi, fakt zdobywania przez wojaków doświadczenia i własnoręczne wyposażanie ich w broń oraz sprzęt sprawia, że w STARSHIP TROOPERS gra się bardzo fajnie.** Żołnierze to nie tylko zwykłe mięso armatnie, liczy się każdy wojak. Oprócz dobrych pomysłów gra może poszczycić się widowiskową oprawą graficzną i dźwiękową. Pozostaje tylko życzyć sobie, aby takich produktów jak STARSHIP TROOPERS pojawiało się więcej. Znacznie więcej.


Pancerze bardzo przydają się w walce. Nie są niestety tak wygodne jak podkoszulek i jeansy



To naprawdę profesjonalna strona. Są recenzje, screeny, porady i demo. Prawdziwa skarbnica wiedzy gracza


PC | PSX | N64 | DC | A

Starship Troopers
Robaczywy RTS

99 zł | Microprose / CD Projekt | 1 gracz

Min: Pentium II 233, 64 MB RAM, 300 MB HD
Zal: Pentium II 400, 128 MB RAM, 300 MB HD

Grafika 6 | Dźwięk 5+ | Frajda 5-

+ Dużo nowych pomysłów, żołnierze zdobywają doświadczenie, śliczna grafika
– Fatalne sterowanie, brak możliwości zapisu misji podczas jej trwania

Pojedynki z Obcymi pod postacią obleśnych robali mają swój urok. Ten świetny RTS jest tego najlepszym dowodem

5+

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer

THE WARD

Znowu Kosmos. Znowu walka ludzi i Obcych. Ale tym razem, zamiast dynamicznych zmagań całych armii, dostajesz przygodówkę

THE WARD jest przykładem klasycznej gry przygodowej z systemem sterowania „wskaż i kliknij". Jak na grę tego typu przystało, występuje tu mnóstwo zagadek, bardziej bądź mniej logicznych. Ponadto dodano kilka zadań prawie zręcznościowych, gdyż niekiedy rebusy i puzzle należy rozwiązać w określonym czasie.

W bliskiej przyszłości na Księżyc zostaje wysłana kolejna ekspedycja. **Załoga Apollo XIX ma zbadać przyczynę niedawnych wstrząsów tektonicznych na powierzchni naszego naturalnego satelity.** Tuż po wylądowaniu astronauci przekonują się, że nie są na Srebrnym Globie sami. Niezidentyfikowany pojazd niszczy ich lądownik i zabija wszystkich kosmonautów. Wszystkich, z wyjątkiem jednego, tego, w którego wcielasz się właśnie ty. Jak widać, THE WARD pełnymi garściami czerpie zarówno z literatury i filmu sciencefiction, jak i z klasycznego horroru.

Sama gra nie olśniewa efektami specjalnymi, a jej możliwości graficzne bynajmniej nie rzucają na kolana – rozdzielczość 640 na 480 i niewielka liczba kolorów pozostają daleko w tyle za dzisiejszymi standardami. **Na jej korzyść przemawia za to duża ilość scen z wykorzystaniem technologii motion capture.** Grę ilustruje i wzbogaca także wiele przerywników filmowych – od króciutkich, kilkusekundowych wstawek pokazujących start rakiety czy strzelaninę, do potężnych sekwencji w punktach zwrotnych zabawy. Kolejnym wielkim plusem THE WARD okazuje się oprawa dźwiękowa i muzyka. Utwory z gry są posępne i niepokojące jak te z filmu „Obcy" czy „Odyseja kosmiczna 2001".

Jako przygodówka gra nie wyróżnia się niczym szczególnym, jeśli chodzi o jej strukturę. **Świetny jest natomiast jej scenariusz.** Główny bohater, czyli jedyny ocalały członek załogi Apollo XIX, budzi się w jakimś podziemnym kompleksie, gdzie był przetrzymywany jako więzień. Jak tam trafił? Kim są jego oprawcy? Dlaczego zaatakowano jego statek? Odpowiedzi na te pytania przyjdzie szukać naprawdę długo. Konstrukcja całego scenariusza gry została tak pomyślana, że gdy tylko uda ci się wyjaśnić jedną zagadkę, od razu pojawia się dziesięć nowych. I właśnie dlatego THE WARD, mimo swoich licznych niedoróbek, wciąga. W końcu przecież chcesz się dowiedzieć, dlaczego bohater został uprowadzony. Dlaczego Obcy walczą między sobą. Dlaczego niektórzy z nich zwracają się do twojej postaci – „Strażniku"? Czym tak naprawdę jest baza pod powierzchnią Marsa? I wreszcie, dlaczego znajdują się tam ludzie, skoro nie wysłano jeszcze załogowej ekspedycji na Czerwoną Planetę?

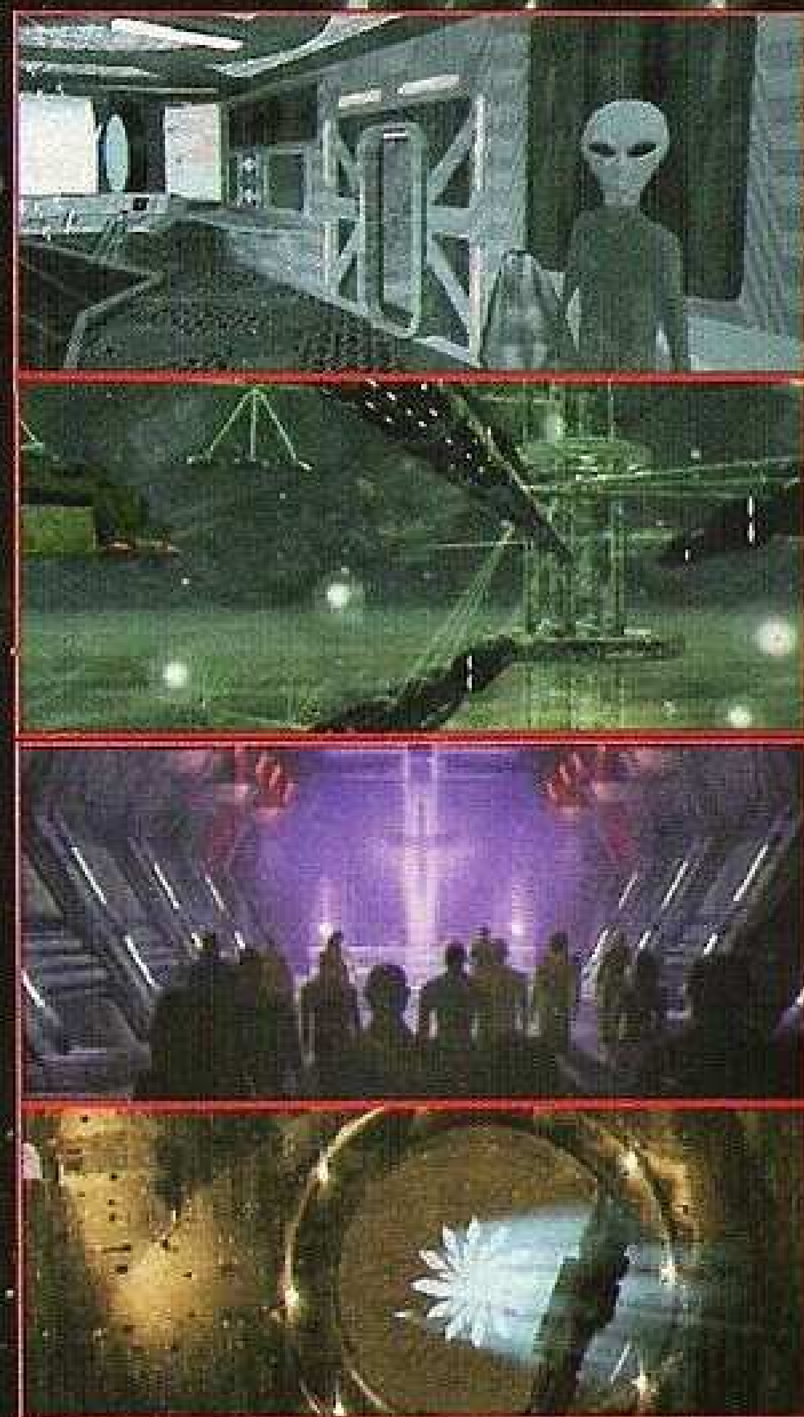
No właśnie! Te wszystkie dręczące pytania sprawiają, że THE WARD wciąga, chociaż nie zachwyca ani nie olśniewa.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CODA możecie wygrać grę THE WARD! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile nakręcono części filmu Obcy?

Twoja rola w grze przez długi czas pozostaje tajemnicą. By ją poznać, trzeba najpierw rozwiązać mnóstwo zagadek i odbyć parę przygód

Jak widać na obrazku, wszystkie bazy w Kosmosie są do siebie podobne, więc się nie zgubisz



Aaaaa! Ratunku! Więc tak wyglądają kosmici?

Adres: www.odigames.com



Ciekawa strona. Dowiesz się z niej wszystkiego o świecie gry, przeczytasz o ocenach prasy, obejrzysz trailer i screeny

Okazuje się, że księżycowe pojazdy też wyglądają znajomo

PC	PSX	N64	DC	A

The Ward
Księżycowy Horror i SF

69 zł	FRAGIL BITE / CODA	1 gracz

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 13 MB HD
Zal: Pentium 200, 32 MB RAM, 25 MB HD

Grafika	4-	Dźwięk	5+	Frajda	4

\+ Niskie wymagania sprzętowe, ciekawy scenariusz i bardzo dobra oprawa dźwiękowa

– Niedzisiejsza grafika, niektóre zagadki na denerwującym poziomie, brak dynamizmu

Tym razem horror na Księżycu, jednak zamiast szybkiej akcji z bronią w ręku, mnóstwo zagadek i puzzli do ułożenia

4+

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

Microsoft Casino

Któż nie chciałby pojechać do Vegas i spróbować szczęścia. Dla tych, którym miasto hazardu na razie jakoś nie po drodze, niezastąpiony Microsoft przygotował niezwykle atrakcyjną ofertę

W MICROSOFT CASINO możesz zawczasu podszkolić się w wielu grach losowych, a także spróbować opracować własny „system" na każdą z nich. Rozrywek jest tu całkiem sporo, a wszystkie łączy ten sam cel – żądza wygrania jak największej sumy pieniędzy!

Struktura zabawy jest prosta jak budowa cepa. **Na początku tworzysz swoją postać – zawodowego gracza. Decydujesz, jak ma wyglądać i otrzymujesz na dobry początek pewną sumkę.** Następnie decydujesz, do którego ze wspaniałych kasyn i domów rozrywki zamierzasz zajrzeć. W grze występują trzy – Treasure Island, Mirage i sławny Bellagio. Aby oddać klimat prawdziwego Vegas, grę ilustrują fragmenty filmów pokazujących prawdziwe kasyna, tłumy hazardzistów, wielkie gale i olśniewające przedstawienia, które kuszą właściciele kasyn. W środku kasyna są bardzo do siebie podobne. Ale w końcu nie jesteś tu po to, aby zwiedzać, tylko po to aby grać, wygrać i zrealizować swój amerykański sen o bogactwie. A zatem gry. Jest ich sporo i w pierwszym momencie łatwo się pogubić wśród licznych stanowisk z kartami, kośćmi, ruletkami i elektronicznymi automatami, które zalotnie mrugają kolorowymi lampkami, obiecując wielkie wygrane.

Zasadniczo w każdym kasynie jest ten sam standard i takie same stoły do gier. A zatem występują tu – Poker, Black Jack, Ruletka, Video Poker, Pai Gow Poker, Jednoręki Bandyta, Big 6 Wheel, Baccarat i jeszcze kilka innych. **Gry oczywiście różnią się między sobą. Są takie, gdzie wystarczy wrzucić żetony i pociągnąć za dźwignię, oraz takie, przy których** trzeba jeszcze pokombinować. Przy każdym ze stołów można rozegrać szybką partyjkę, wziąć udział w turnieju przeciwko innym graczom albo w rozgrywce przeciw samemu kasynu. Oprócz tego jest jeszcze możliwość gry z zegarem, gdzie wygrywa ten, kto w określonym czasie osiągnie najlepszy wynik. Na koniec możesz spróbować swoich sił w turnieju Wyzwanie dla Zawodowców z naprawdę cennymi nagrodami.

CASINO ma bardzo przejrzystą budowę. Zawsze można skorzystać także z opcji Pomoc, w której każda gra została obszernie opisana wraz ze wszystkimi jej zasadami i historią powstania. Aby wrażenie autentyczności przebywania w prawdziwym kasynie było jeszcze większe, grę ilustruje prześwietna ścieżka muzyczna – swing, blues i... gwar licznych gości.

CASINO to dobry produkt, tak więc, jeśli chcesz spróbować sił w jednej z licznych gier – zapraszamy! W końcu nie stracisz ani złotówki, a jedynie kilka godzin spędzonych przed wirtualną ruletką.

Kasyno, bajkowy świat wielkich pieniędzy, emocji i luksusu, w którym ty też chciałbyś się znaleźć. I wygrać!



Czarne przegrywa, niebieskie wygrywa. Dla rozgrzewki kilka potyczek z maszyną, a potem siup do ruletki



Gdy chcesz pobawić się pieniędzmi, to możesz wybrać się do jednego z trzech kasyn



Rozrywek do wyboru, do koloru. Na pierwszy rzut oka widać, że projektant lubi zielony



Na początku musisz stworzyć własnego gracza. Musi być sprytny i dobrze liczyć

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy MICROSOFT możecie wygrać grę CASINO! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i wymienią dwie gry, w które można grać w kasynie.



Jednoręki bandyta to świetna zabawa dla początkujących graczy. Nieźle wciąga!



Wybór screenów i informacji o grze to mocne strony tej witryny. Dowiesz się na przykład, jak podbić Vegas

PC	PSX	N64	DC	A

Microsoft Casino
Elektroniczny Hazard

159 zł	Microsoft	1 gracz

Min: Pentium 133, 16 MB RAM, 40 MB HD
Zal: Pentium 300, 64 MB RAM, 40 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk 5+ | Frajda 4

\+ Gra faktycznie daje wrażenie prawdziwej zabawy w kasynie

– Emocje przy wirtualnej ruletce nigdy nie dorównają prawdziwej grze

Zabawa w hazard wciąga. Dużą zaletą gry jest wierne odtworzenie atmosfery kasyna i brak możliwości zbankrutowania 4+

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz; Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa H. Bauer

W ofercie dystrybutorów często trafiają się gry po obniżonych cenach. Przeważnie są to starsze tytuły, których okres świetności już dawno minął. Głównym ich minusem jest przestarzała szata graficzna. Jeśli jednak chodzi o frajdę płynącą z zabawy, to bywa różnie. Niektóre gry były na tyle oryginalne, że do tej pory można przy nich z przyjemnością spędzić wiele godzin.

Czasami promocje dotyczą także nowych gier. Możesz wtedy np. kupić grę w komplecie z nowymi misjami, a często również z ekstra gadżetem, po niższej cenie niż oba produkty osobno.

Korzystaj więc z obniżek cen! Czasami okazuje się bowiem, że stare gry mogą sprawić więcej przyjemności niż najnowsze przeboje! A do tego nie zrujnują ci do reszty kieszeni.



Settlers 2 Gold

Małe ludziki są wszędzie

Już niedługo pojawi się czwarta edycja przygód małych ludzików. Jednak jeśli chcesz poznać ich wcześniejsze losy, to SETTLERS 2 Gold jest dobrym wyborem. Zasady obowiązujące we wszystkich częściach serii są bardzo podobne. Musisz zbudować sprawnie funkcjonujące i samowystarczalne królestwo, które będzie w stanie obronić się przed zakusami sąsiadów. Klucz do sukcesu leży w odpowiednim doborze liczby poszczególnych budowli, a tym samym pracowników wybranych profesji. Pamiętaj o tym, że o wydajności zawsze decyduje najsłabsze ogniwo. Jeśli zabraknie żywności, to górnicy zaczną strajkować. Nawet kilkunastu drwali nic nie pomoże, jeżeli będziesz miał tylko jeden tartak lub nie będzie lasu (bo nie zatrudniłeś leśniczego). Niewłaściwa sieć dróg potrafi skutecznie zahamować rozwój królestwa. Dlatego każdą decyzję musisz dokładnie przemyśleć.


W zimie często trzeba rozpalać ogniska – najlepiej z domków wroga

Zaletą gier z tej serii jest duża różnorodność misji. Pomimo pewnych podobieństw, każde zadanie okazuje się jednak inne, dzięki czemu zabawa nigdy się nie nudzi (no, prawie nigdy).

PC | PSX | N64 | DC | PL

Settlers 2 Gold

Rodzaj: Imperialistyczna Strategia

Blue Byte / CD Projekt | Cena: 19,90

Bez skutecznych rządów małe ludziki nie mają szans. Stwórz im bezpieczne warunki życia, jak na dobrego króla przystało

3+


Zaminowanie terenu jest przeważnie skuteczne – Obcy nie grzeszą mądrością

Incubation

Obcy są wokół nas

Awaria tarczy otaczającej miasto i uwolnienie wirusa, który wywołuje mutacje u rdzennych mieszkańców planety, okazały się groźniejsze, niż sądzono. Zmutowani Obcy stali się niezwykle agresywni i zaatakowali ludzi. Ich przewaga jest tak olbrzymia, że zarządzono natychmiastową ewakuację – jednak potrzeba na to czasu. Mają go zapewnić oddziały Marines, a ty jesteś dowódcą jednego z nich.

Podczas walk w mieście przyszłości natkniesz się na wiele ras Obcych. Każdy z gatunków wymaga zastosowania innej strategii walki, co zmusza do ciągłej uwagi i natychmiastowej reakcji na zmianę sytuacji. Po każdej misji dowództwo ocenia twoją skuteczność i jeśli rezultaty tej analizy okażą się pomyślne, to będziesz mógł zwiększyć liczebność oddziału lub otrzymać nowy ekwipunek. Pomimo tego, że akcja rozgrywa się w turach, gra jest niezwykle dynamiczna. Jeśli podobało ci się UFO, na pewno spodoba ci się również INCUBATION.

PC | PSX | N64 | DC | A

Incubation

Rodzaj: Obca Strategia

Blue Byte / CD Projekt | Cena: 19,90

Dobra strategia turowa z oddziałem Marines w roli głównej. Jeśli nie lubisz Obcych, to gra jest w sam raz dla ciebie

4-


Bez stałych dostaw żywności twoje królestwo szybko podupadnie

Faraon – Złota Edycja

Tylko uważaj na mumie

Udało ci się podbić świat jako Cezar? W takim razie spróbuj swoich sił na pustyniach północnej Afryki. Rozbudowa imperium faraonów odbywa się według tych samych zasad, co budowa potęgi Rzymu. Musisz zapewnić swoim poddanym odpowiednie dostawy żywności, organizować im rozrywkę czy dostarczać odpowiednią ilość towarów luksusowych, np. wina. Zadania te nie są oczywiście łatwe, gdyż rozwijające się miasto jest łakomym kąskiem. Na pewno ściągną do niego złodzieje i inni przestępcy, a być może zaatakują cię wojska innego królestwa. Utrzymanie właściwej proporcji wydatków oraz dobre stosunki z sąsiadami wymagają przemyślanego działania i rozwagi. Dobrym pomysłem jest zawarcie sojuszu, jednak jeśli nie dotrzymasz warunków, to dotychczasowy sprzymierzeniec obróci się przeciwko tobie.

Dostępne w zestawie kampanie i pojedyncze scenariusze (a także edytor misji) zapewnią ci zabawę na długie godziny.

PC | PSX | N64 | DC | PL

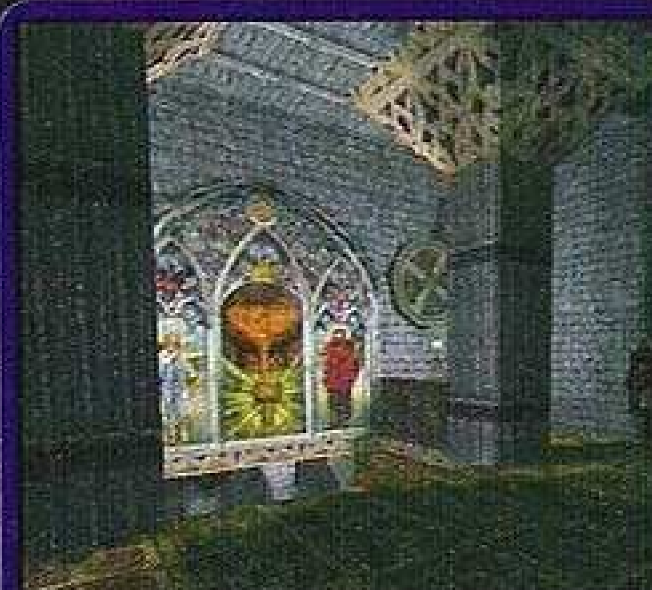
Faraon – Złota Edycja

Rodzaj: Piramidalna Strategia

Sierra / Play It | Cena: 129 zł

Latarnia na wyspie Faros czy piramidy to tylko niektóre budowle, które mogą uświetnić twoje rządy

4-


W większości budowli można znaleźć cenne rzeczy lub... informacje

Thief: The Dark Project

Przygody bohaterskiego złodziejaszka

THIEF był prawdziwą rewolucją w grach komputerowych. Choć należy do gatunku FPP, dalece odbiega od schematów znanych z DOOM i UNREAL. Do mrocznej krainy wkraczasz jako Garret, mistrz złodziei. Twoją bronią jest zaskoczenie, twoim sprzymierzeńcem mrok. Nie jesteś wielkim herosem ani wspaniałym szermierzem. W otwartej walce ze strażnikami nie masz szans. Ale potrafisz poruszać się cicho i pozostawać niezauważonym. Umiesz otwierać zamki i rozbrajać pułapki. Znasz bardzo wiele sztuczek i właśnie dlatego jesteś mistrzem złodziei.

Jako włamywacz i skrytobójca uzbrojony jesteś w miecz, pałkę i łuk. Twoje zadania to z początku tylko napady i włamania, z czasem jednak musisz podjąć się niebezpiecznej misji, aby uratować świat przed siłami ciemności.

Świat THIEF zasługuje na uwagę ze względu na niesamowitą atmosferę i naprawdę oryginalne pomysły. Tę grę po prostu trzeba zobaczyć.

PC | PSX | N64 | DC | A

Thief: The Dark Project

Rodzaj: Złodziejskie FPP

Eidos / IM Group | Cena: 59 zł

Przełom w grach FPP. Zamiast wyrzutni rakiet, uzbrój się w miecz, łuk oraz strzały i... nie daj się zauważyć

5+



Kilkanaście okienek, wiele opcji do wyboru – łatwo się zgubić

Civilization: Call to Power

Władzy jest zawsze za mało

We wszystkich grach tej serii mozolnie budujesz swoje imperium, zaczynając wyścig o panowanie nad światem jeszcze w czasach starożytnych. Najciekawsza rozgrywka zaczyna się jednak dopiero wtedy, gdy pod względem technologicznym wkroczysz w wiek dwudziesty. Czołgi, samoloty odrzutowe, broń nuklearna – zagrożenie może nadejść w każdej chwili i z każdej strony.

CIVILIZATION to seria, w której znajdziesz dosłownie wszystko – walki na lądzie i w powietrzu, na wodzie i pod jej powierzchnią. Nie obędzie się oczywiście bez wydobywania surowców, rozbudowy miast i prowadzenia badań naukowych. Jednym słowem historia ludzkości w jednej pigułce, a raczej grze.

CALL TO POWER rozbudowuje oryginalny świat. Nowe jednostki, budynki i możliwości, nowe opcje handlowe i dyplomatyczne.

Miłym upominkiem jest dołączony do gry plakat i podkładka pod mysz.

PC | PSX | N64 | DC | A

Civilization: Call to Power

Rodzaj: Imperialistyczna Strategia

Activision / LEM | Cena: 79 zł

Udana konkurencja oryginalnych gier z tej serii, choć nieco kłopotliwa w „obsłudze" – jednak można się przyzwyczaić

3



Jazda pod prąd zawsze kończy się kraksą – więc nie ryzykuj

Racing Madness

Zza kółka świat wygląda inaczej

W specjalnej edycji motoryzacyjnego szaleństwa znajdują się MOTOCROSS MADNESS, MONSTER TRUCK MADNESS 2 i sławny MIDTOWN MADNESS. Tej trójki znanych gier wyścigowych chyba nie trzeba przedstawiać miłośnikom szaleństwa na kilku kółkach.

Pierwsza gra to typowy cross obfitujący w szaleńczą jazdę po wertepach i liczne tricki kaskaderskie. Kilkadziesiąt różnorodnych torów i duży wybór motocykli sprawiają, że zabawy starcza na długo.

MONSTER TRUCK to z kolei coś dla miłośników wielkich ciężarówek i „bigfootów". To prawdziwa walka na rozległych terenach, gdzie przegrani kończą na złomowisku. Kilkanaście różnych tras i wiele samochodów do wyboru powinno zadowolić najwybredniejszych.

MIDTOWN MADNESS przeniesie cię natomiast do wielkiego i tłocznego Chicago. Miasta, w którym możesz jeździć, gdzie chcesz i jak chcesz. Oczywiście pod warunkiem, że uda ci się uniknąć stłuczek. Fanatycznych kierowców nie trzeba chyba bardziej zachęcać do tego „trójpaku".

PC | PSX | N64 | DC | A

Racing Madness

Rodzaj: Szaleńcze Wyścigi

Microsoft / APN Promise | Cena: 159 zł

Daj upust swojemu szaleństwu. Usiądź za kierownicą samochodów rajdowych, big footów i innych szybkich pojazdów

4-



Piękna, choć nieco skryta Deva – każdy bohater ma swoje tajemnice

Devil Inside

Telewizja dotrze wszędzie

Masz ostatnią okazję załapać się na diabelskie i szalone show. Program, w którym „na żywo" występują zombie i demony z piekła rodem. Gra zarówno śmieszy jak i straszy, ale na pewno oferuje dużo dobrej zabawy. Ciekawe plansze, mnogość przeciwników i bohater, jakiego gry komputerowe jeszcze nie miały. Dzielny policjant Dave, który potrafi przemieniać się w mroczną i uwodzicielską Devę. Całość to świetna rozrywka dla miłośników strzelanin, horroru i humoru, którym obrzydły mdławe telewizyjne quizy. Tutaj akcja jest naprawdę wartka i do końca trzyma w napięciu. Jako bohater programu DEVIL INSIDE będziesz musiał spenetrować każdy kąt w starym dom, który cieszy się opinią nawiedzonego miejsca – zresztą całkiem słusznie. Stara posesja jest teraz siedzibą Nocnego Wyjca, kryminalisty, który nawet ujęty i stracony, wrócił z piekła i zabrał ze sobą bandę najgorszych recydywistów. Teraz ten teren należy do żywych trupów, zjaw i upiorów. W tej grze będziesz musiał zarówno świetnie strzelać, jak i rozwiązywać zagadki.

PC | PSX | N64 | DC | PL

Devil Inside

Rodzaj: Telewizyjna Akcja

Cryo / CD Project | Cena: 19,90

Szalony pastisz telewizji i horrorów. Weź udział w turnieju trudniejszym niż Agent i pokonaj piekielnych przeciwników

4



Wadą gry jest jej przestarzała grafika. Akurat na czasy Aleksandra Wielkiego

The Great Battles

Rozwiąż węzeł gordyjski

Pod tym tytułem kryją się wielkie bitwy Aleksandra Wielkiego, podboje Cezara i batalie Hannibala. Udostępniono zarówno opcję gry dla jednego gracza, jak i możliwość zabawy przez sieć lokalną albo Internet. Każdy tytuł z serii zawiera scenariusze pojedynczych bitew jak i wielkie kampanie.

Czy zdołasz pokonać Rzym jako Hannibal? Czy uda ci się zjednoczyć Greków i podbić dumnych Persów jako Aleksander? Możesz także jako Cezar wprowadzić swoje wojska do Wiecznego Miasta albo... pokonać go w roli Pompejusza Mariusa. Spróbuj, jeśli chcesz. Gra zasługuje na uwagę ze względu na autentyczność zaprezentowanych strojów i militariów. Również taktyka i sposoby walki mają jak najdokładniej oddawać rzeczywistość starożytnych kampanii.

Trzeba jednak przyznać, że gry prezentowane w Kolekcji XXI wieku zdążyły się już zestarzeć przede wszystkim pod względem graficznym. THE GREAT BATTLES to seria przede wszystkim dla miłośników stylu retro.

PC | PSX | N64 | DC | A

The Great Battles

Rodzaj: Starożytna Strategia

Interactive Magic / Marksoft | Cena: 29 zł

Wciel się w postać legendarnego wodza i zmieć z powierzchni swoich przeciwników – tylko nie lekceważ jego umiejętności

2



Tanie gry...

Tytuł gry	Rodzaj	Platf.	ocena	Dystrybutor	Cena
Cezar 3	Strategia	PC	[illegible]	Plgy It	69 zł
Close Combat 4	Strategia	PC	[illegible]	Play It	69 zł
Destruction Derby 2	Wyścigi	PC	3	CD Projekt	19.90 zł
Extreme Assault	Symulator	PC	3	CD Projekt	19.90 zł
F/A-18E Super Hornet	Symulator	PC	3	IM Group	79 zł
Hopkins FBI	Przygodówka	PC	3	CD Projekt	19.90 zł
Kroniki Czarnego Księżyca	Strategia	PC	3	CD Projekt	19.90 zł
Lew Leon	Zręcznościówka	PC	3	CD Projekt	19.90 zł
Nomad Soul	Przygodówka	PC	3	IM Group	79 zł
Prince of Persia 3D	Action	PC	3	Play It	69 zł
Rally Championship	Wyścigi	PC	[illegible]	LEM	49 zł
Saga: Gniew Wikingów	Strategia	PC	3	CD Projekt	19.90 zł
The Settlers 1	Strategia	PC	3	CD Projekt	19.90 zł



Tanie zestawy...

Oceny gier zostały przyznane w skali tanich produktów!

Tytuł gry	Rodzaj	Platf.	ocena	Dystrybutor	Cena
Baldur's Gate Złota Edycja	RPG	PC	[illegible]	CD Projekt	99 zł
C&C Megabox	Strategia	PC	4	IM Group	59 zł
Giganci 2000 #1 (Need for Speed 4, C&C Tiberian Sun, Fifa 2000)	Różne	PC	5	IM Group	99 zł
Giganci 2000 #2 (Fifa 2000, Superbike 2000, Tiger Woods 2000)	Różne	PC	[illegible]	IM Group	99 zł
Rollercoaster Tycoon Złota Edycja.	Manager	PC	5	CD Projekt	99 zł
Settlers 3 Złota Edycja	Strategia	PC	5	CD Projekt	99 zł

TEST

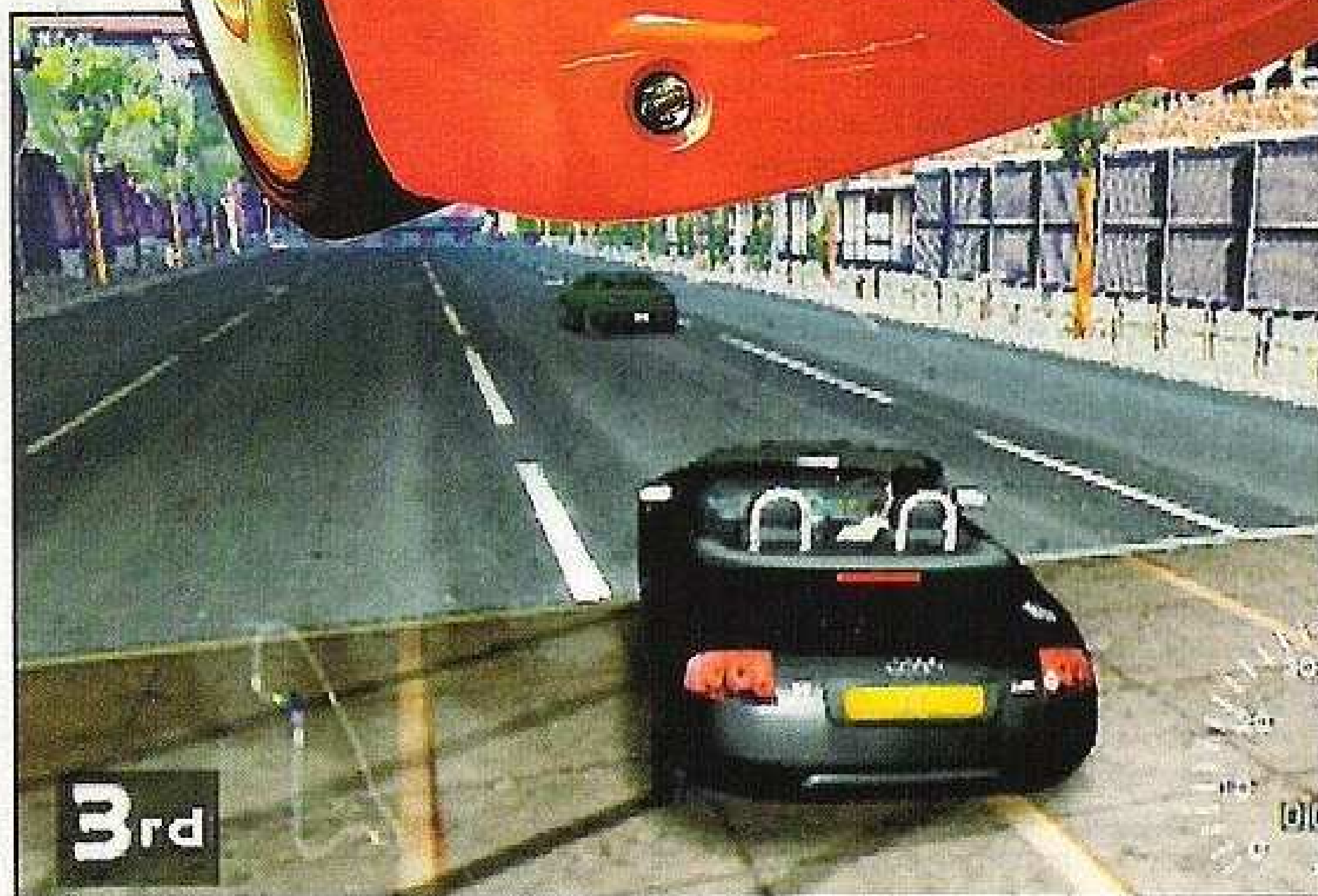
MSR
METROPOLIS STREET RACER

Szaleńcze wyścigi po ulicach miast są niezwykle niebezpieczne. Jednak w MSR możesz bez obaw sprawdzić swoje umiejętności





Londyński Big Ben zobaczysz w większości misji rozgrywanych w stolicy Anglii

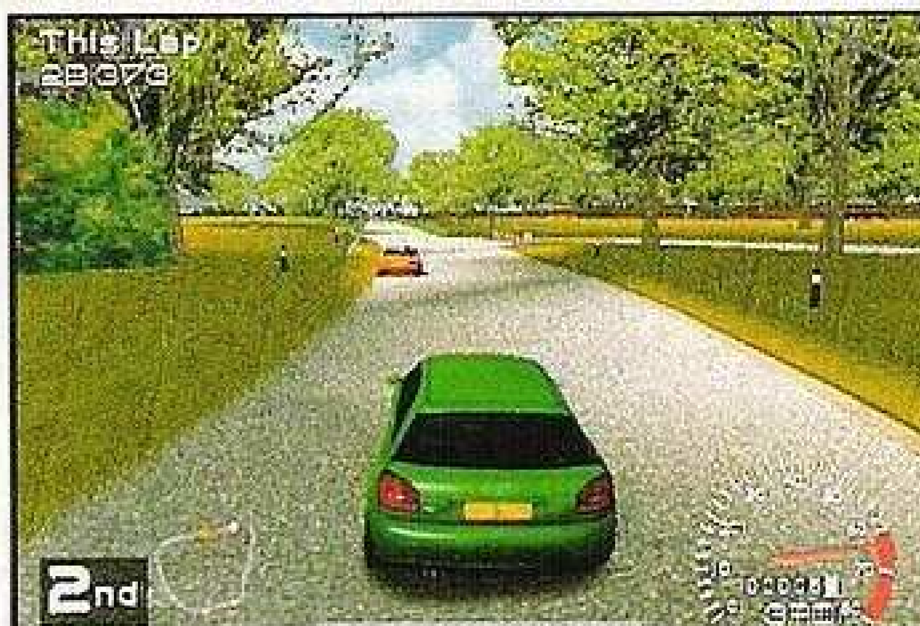


Do wyboru masz kilkadziesiąt samochodów znacznie różniących się parametrami jazdy, więc dobrze się zastanów, który najlepiej nadaje się do danego zadania

Jak wskazuje tytuł, miejscem wyścigów są największe metropolie świata. Do twojej dyspozycji oddano aż trzy miasta – Tokio, Londyn i San Francisco. Są one niezwykle dokładnie odwzorowane – bez trudu można rozpoznać poszczególne domy czy skrzyżowania. Skopiowano nawet takie drobiazgi, jak znaki drogowe albo parkowe ławeczki. Jeśli więc kiedyś odwiedzisz któreś z tych miast, bez problemu rozpoznasz znajome miejsca.

Tak precyzyjne przeniesienie ulic do pamięci konsoli nie oznacza oczywiście, że pomkniesz przez najmniejsze uliczki każdej metropolii. **Nie możesz jeździć według własnego uznania, a do wyboru masz jedynie przygotowane przez autorów trasy.** Na szczęście nie jest to zbyt wielką wadą, gdyż znajdziesz ich aż kilkadziesiąt. Także wybór samochodów jest bardzo duży – 40 maszyn znanych marek, np. Mazda czy Alfa Romeo, powinno zadowolić najbardziej nawet wybrednych rajdowców.

Pod względem realizmu MSR plasuje się pomiędzy typowymi wyścigami zręcznościowymi, a realistycznymi symulacjami. Różnice pomiędzy samochodami nie ograniczają się jedynie do zewnętrznego wyglądu, choć miłym urozmaiceniem jest możliwość zmiany koloru lakieru czy barwy szyb we wszystkich maszynach, którymi przyjdzie ci jeździć. Każdy z samochodów zachowuje się inaczej na drodze, ma inne przyspieszenie, czy przyczepność. Z tego powodu przed każdym zadaniem warto się zastanowić, który z pojazdów wykorzystać. Szkoda tylko, że nie opisano dokładniej parametrów samochodów – dla początkujących może to być pewne utrudnienie.



Nawet w największych metropoliach zdarzają się drzewa, choć przez parki będziesz jeździł dość rzadko

Niestety, wchodzenie w zakręt z prędkością ponad 150 km/h i gwałtowne operowanie hamulcem oraz gazem nie ma większych konsekwencji – wyjście z poślizgu jest dość proste. Jazda z taką prędkością po ulicach San Francisco powinna wysyłać samochód w efektowny wyskok na każdym pagórku, tymczasem nic takiego się nie dzieje. Te uproszczenia sprawiają jednak, że nawet początkujący kierowcy będą w stanie w miarę szybko opanować sztukę utrzymania się na drodze.

MSR ma jedną poważną wadę. Na początku masz do dyspozycji jedynie trzy samochody i kilka tras. Dopóki nie uzyskasz odpowiedniej liczby punktów, tzw. Kudos, nie będziesz miał dostępu do nowych dróg i maszyn. Ponieważ poziom trudności jest bardzo wysoki, pokonanie limitu może być dla początkujących rajdowców dość trudne. Nie wystarczy bowiem jak najszybsze pokonanie trasy, gdyż znaczącą część Kudos otrzymujesz za styl jazdy – im więcej poślizgów i innych samochodowych akrobacji, tym lepiej. Oczywiście te manewry wydłużają czas przejazdu, więc musisz zachować odpowiednią równowagę pomiędzy szybkością i stylem. Dodatkowe utrudnienie stanowią ujemne punkty karne za wszelkiego rodzaju stłuczki i uderzenia w jakikolwiek przedmiot. Zanim zaczniesz jeździć tak, żeby zadowolić surowy program i zaliczyć dany poziom, na pewno minie sporo czasu. Tymczasem wykonywanie tej samej misji po raz kolejny tylko po to, żeby zdobyć kilka punktów więcej, może się szybko znudzić.

Z drugiej strony zadań jest aż 250, więc jeśli masz pewną wprawę, to zabawy starczy na długi czas. Tym bardziej, że misje są bardzo różnorodne – od prostych rajdów na czas, do wyprzedzania jak największej liczby samochodów na zatłoczonej ulicy (oczywiście bez stłuczek).

Dodatkową zaletę stanowi bardzo dobra oprawa muzyczna MSR. Muzyka, którą słychać z samochodowego radia, doskonale pasuje do miasta, w którym się ścigasz. Możesz także sam ułożyć kolejność odgrywanych utworów lub też zdecydować się na jakiś gatunek muzyki. Jeśli więc uważasz się za dobrego kierowcę, to siadaj za kółkiem – trzy metropolie stoją dla ciebie otworem!


Za każdą poważniejszą stłuczkę otrzymasz punkty karne, jedź więc ostrożnie



Na razie znajdziesz tutaj jedynie krótkie informacje o grze, ale wkrótce pojawią się kody i wyniki innych kierowców

PC | PSX | N64 | **DC** | A

Metropolis Street Racer
Miejskie Wyścigi

249 zł | Sega / Lanser | 1-2 graczy

● Wykorzystuje: Jump Pack, VMU, Kierownicę

Grafika 4+ | Dźwięk 4+ | Frajda 4+

\+ Dokładne odwzorowanie miast, wiele tras i samochodów do wyboru

– Zbyt wysoki poziom trudności pierwszych zadań, brak dokładnego opisu samochdów

Jeśli uda ci się szybko zdobyć odpowiednie umiejętności, to zabawa będzie przednia. Jeżeli nie dasz rady, to utkniesz na pierwszej misji 4+

Szaleńcza jazda na desce to naprawdę niezłe wyzwanie na żywo i w grze



Efektowne akrobacje to nie tylko sposób na zadziwienie widzów. Przy ich wykonaniu podnosi się też twój poziom adrenaliny


Ojej, ten skok chyba skończy się wizytą w szpitalu, a na pewno stratą czasu

SSX

Jeżeli masz lęk wysokości i nawet ogromne pieniądze nie zmuszą cię do wyjazdu w góry, zagraj w SSX


Zawodnicy pochodzą z różnych krajów. A oto śliczna Kanadyjka Elise



Do wyboru, do koloru. Deski, koszulki, spodenki. Wszystko na wyciągnięcie ręki

Na początku nie będzie łatwo. Staniesz na mecie szaleńczego wyścigu po zaśnieżonych i oblodzonych trasach, a jedyne, co dostaniesz do dyspozycji, to deska bez kijków. Szybko poczujesz się jak pewien dinozaur, bohater filmu „Toy Story", który miał za krótkie rączki, żeby naciskać w tym samym czasie „uciekaj" i „strzelaj". Najpierw powinieneś zaprzyjaźnić się ze wszystkimi przyciskami na padzie. Każdy z nich pełni bowiem mniej lub bardziej ważną rolę. Po trasach można mknąć dzięki zwykłym strzałkom na kontrolerze, ale o wiele lepiej używać analogowego drążka. No dobrze, już wiesz, jak się skręca, przyspiesza, to hajda na tory? Hola, hola! Nie tak szybko. Pozostał jeszcze temat wygibasów. **Wiadomo przecież, że sama jazda na desce nie jest tak efektowna. Co innego akrobacje na rynnie, wyskakiwanie w pełnym pędzie w powietrze i łapanie się za deskę z dołu, z góry, skręty...** Uff, każdy zawodnik potrafi wykonać mnóstwo charakterystycznych dla siebie ewolucji (wszystkie dokładnie wytłumaczone w tzw. księdze tricków). Trzeba tylko nauczyć się je robić, co na pewno zabierze sporo czasu. Co więcej, do większości skoków trzeba się przygotować, przykucnąć, wybić, a potem jeszcze dobrze wylądować. Jedna pocieszająca wiadomość... W SSX można wybrać kilka rodzajów zabawy, a nie we wszystkich najważniejszą rolę spełniają akrobacje. W Race liczy się przede wszystkim jak najszybsze przekroczenie (albo przekoziołkowanie) przez linię mety i zostawienie za plecami namolnych konkurentów (którzy nie zapomną, do czego służą łokcie i pięści). Freeride pozwoli ci zbadać każdy tor bez potrzeby rywalizacji z kimkolwiek i czymkolwiek. Dopiero w Showoff zaczyna się cyrkowa jazda i okłamywanie sił grawitacji. Musimy jednak rozczarować miłośników prędkości. Akrobacje przydają się także w normalnym wyścigu. Jeżeli dobrze je wykonasz, zwiększa się (na jakiś czas) twój miernik adrenaliny, dzięki któremu możesz śmigać po torze jak burza.



Nie oczekuj przestrzegania zasad fair play. Konkurencja jedzie ostro

Halo! Ależ proszę nie uciekać! Rozumiemy, że przeraziła cię wizja ostrych zmagań, ale nie dowiedziałeś się jeszcze, co dostaniesz od gry w zamian za trud zgłębienia jej tajników! A jest tego całkiem sporo. Przede wszystkim cudowna grafika. **Nasycona kolorami, dopracowana prawie w każdym szczególe (tylko widzowie na stadionach wyglądają źle), z ośnieżonymi stokami, oblodzonymi rzekami (tak, tak, po tym też da się mknąć) czy parkami z drzewami.** Będziesz mógł zmierzyć się na jednej z ośmiu tras, które doskonale reprezentują XXI wiek. Masz ochotę na jazdę w gigantycznym pinballu (zgadnij, kto zagra rolę kulki?), to spróbuj Tokyo Megaplex. Spragniony słońca i widoku oceanu? Przewodnik z SSX zabierze cię na trasę Aloha Ice Jam! Musisz tylko opanować skoki nad przepaściami. Dodatkowo każda trasa kryje różne skróty, ułatwienia, lepsze i gorsze miejsca. **W SSX nie będziesz nudził się ani przez chwilkę.** Oczywiście, wszystkie trasy (tak jak i zawodnicy, deski czy ubranka) nie są dostępne od razu. Chęć ich zdobycia zmusi cię do dziwnych rzeczy, np. wygrania serii wyścigów (niestety, aż trzy razy trzeba zmieścić się w pierwszej trójce) albo do skorzystania z kodów (u nas na 33 stronie). Postacie szaleńców (czyli kierowców deski) zostały wykonane po prostu bajecznie. Mają efektowne stroje (czasami nawet aż za bardzo...), w czasie jazdy zachowują się jak żywi (oczywiście aż do pierwszego upadku, którego normalny człowiek by nie przeżył), komentują wydarzenia, a nawet czasami zerkają do tyłu na konkurencję. Warto jeszcze wspomnieć o ładnej muzyce, która zmienia się wraz z akcją na ekranie.

Na koniec mamy jeszcze jeden argument na korzyść gry. Wyobraź sobie, że mkniesz po torach, śnieg leci spod deski, lekko i miękko bierzesz zakręty... A na kanapie siedzi grupa fanów (koleżanek lub kolegów) i podziwia każdy twój ruch. Dla takiej chwili naprawdę warto żyć (i kupić SSX).



Oczywiście nie mogło zabraknąć jazdy na rynnie i innych podobnych rzeczach


Na swojej drodze spotkasz wiele oryginalnych przeszkód, np. figurkę w parku

PC	**PS2**	N64	DC	A

SSX
Rewelacyjna Jazda

259 zł	EA Sports BIG/ IM Group	1-2 graczy

- Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika 6 | Dźwięk 4 | Frajda 6

+ Prześliczna grafika, efektowne trasy, ładna muzyka, wszystko połączone w świetną całość

− Publiczność prezentuje się kiepsko. Tras mogło być więcej...

Jedna z najlepszych gier na PS2, jakie wydano do tej pory. Nie pierwszy raz posiadacze PC będą zazdrościli, oj będą... **6**

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

CYWILIZACJA II

Próba Czasu

WERSJA POLSKA

Dwa lata to bardzo długi okres w świecie gier. To prawdziwa Próba Czasu...



Jak się okazuje, mieszkańcy Azji żyli w pawilonach – człowiek uczy się przez całe życie

Strategie z serii CIVILIZATION zdobyły swoją popularność dzięki uproszczonemu odwzorowaniu realiów rozwoju cywilizacji, stosunkowo prostym zasadom, a jednocześnie niezwykle dużej swobodzie w kierowaniu rozbudową imperium. Masz wpływ praktycznie na każdy aspekt funkcjonowania mocarstwa: od ciebie zależy kolejność prowadzenia badań naukowych, tempo rozwoju miast czy wysokość podatków. Decydujesz także o ustroju społecznym oraz stosunkach dyplomatycznych z innymi cywilizacjami – jesteś władcą absolutnym.



Rozwój miasta odbywa się według schematu znanego z poprzednich gier serii

Główną zaletą PRÓBY CZASU jest kilka oryginalnych światów, w których możesz budować swoje imperium. Są one bardzo różnorodne, dzięki czemu za każdym razem zabawa wygląda zupełnie inaczej. **W Midgard spotkasz rasy znane z mitologii Wikingów, a jednym ze sposobów zwycięstwa jest zbudowanie Wielkiej Machiny Oblężniczej.** Z kolei w świecie Fantasy pojawiają się elfy oraz inne stworzenia występujące w najpopularniejszych powieściach tego gatunku. Każda z ras ma swoje słabe i mocne strony, co wprowadza do gry ciekawe urozmaicenie. Nie zabrakło oczywiście oryginalnego świata, znanego wszystkim miłośnikom serii. **Ciekawostką jest natomiast możliwość kontynuacji gry po wysłaniu statku kosmicznego – kolonizujesz wtedy inną planetę i spotykasz rasę Obcych! Dzięki temu każdy powinien znaleźć świat dla siebie.**

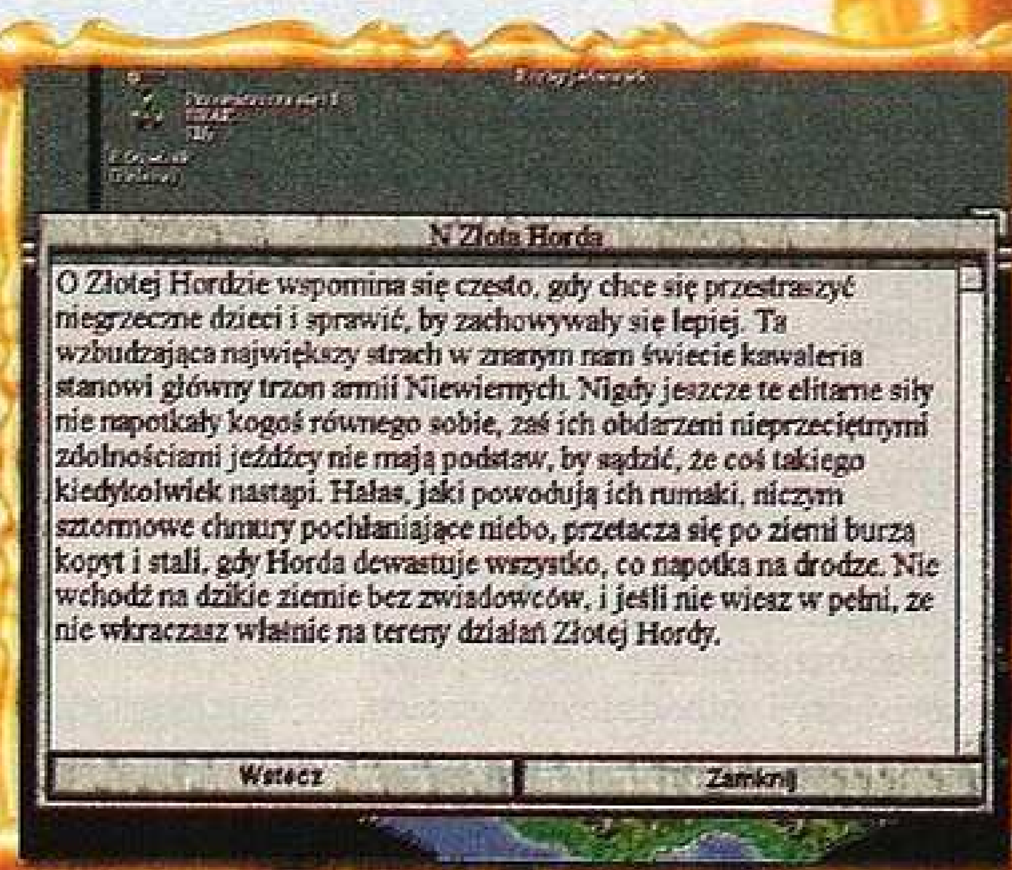
Równie atrakcyjnym rozwiązaniem okazuje się rozbudowa imperium aż na czterech mapach jednocześnie. Raz jest to kilka planet, innym razem podziemia, dno morza, ziemia i chmury. Zmusza to do zupełnie innego planowania rozwoju imperium – teraz grozi ci atak z kilku stron naraz.



Niestety, to już koniec zalet PRÓBY CZASU. **Co prawda szata graficzna uległa poprawie w stosunku do CIVILIZATION 2, ale były to raczej kosmetyczne zmiany – a gra w wersji angielskiej ukazała się prawie *dwa lata temu! Od tamtego* czasu wiele się zmieniło i obecnie grafika, którą prezentuje PRÓBA CZASU jest delikatnie mówiąc archaiczna.** Poza tym w tej wersji usunięto większość elementów urozmaicających zabawę, np. filmy ilustrujące zakończenie prac nad cudami świata.

Także sztuczna inteligencja sterowanych przez komputer jednostek dalej pozostawia wiele do życzenia. Jeśli wydasz im rozkaz przemarszu na drugi kraniec kontynetu, to najprawdopodobniej utkną gdzieś w ślepym zaułku, np. zatoczce. Z kolei komputerowi osadnicy potrafią maszerować w tę i z powrotem przez kilkanaście tur, zanim „zdecydują się", co robić dalej.

Zaletą PRÓBY CZASU miała być polska wersja językowa. Niestety, tłumaczenie stało się przysłowiowym „gwoździem" do trumny. Większość dłuższych opisów, występujących np. w Cywilopedii, jest pod względem językowym katastrofalna. Zdania wyglądają tak, jakby były tłumaczone słowo po słowie przez osobę nie mającą większego pojęcia o zasadach gramatycznych i składniowych rodzimego języka. W niektórych przypadkach doszukanie się sensu wypowiedzi wymaga dłuższej chwili zastanowienia i usunięcia (lub dodania) kilku znaków interpunkcyjnych. Można także spotkać kwiatki typu: „1 Miasta, 18 Jednostki", które w żadnym wypadku nie powinny się pojawić, skoro grę przygotowano w „profesjonalnej polskiej wersji językowej".



Jedną z groźniejszych jednostek jest „N Złota Horda". Po przeczytaniu opisu rzeczywiście ogarnia groza!

Dodatkową wadą tłumaczenia okazuje się brak konsekwencji w nazewnictwie budowli. Angielski „Marketplace" to raz „Bazar", a innym razem „Targowisko". Także „Dom Pieniądza" i „Dom Rachunków" to *jedna i ta sama budowla*. Takie wpadki utrudniają orientację w zaletach poszczególnych technologii oraz planowanie kierunku badań.

Jakby tego było mało, tłumaczenie niektórych wyrażeń wydaje się co najmniej dziwne. Występujący w grze „Dom Opłat" to nic innego jak „rogatki", ale to słowo widocznie nie było znane tłumaczowi. Jeszcze dziwniejsza jest nazwa jednej z technologii – „Mularstwo" – w oryginale „Masonry". Znaczenia należy szukać w staropolszczyźnie, dziś dawno wyszło z użycia i nie uświadczysz go w Słowniku Poprawnej Polszczyzny. W tej sytuacji jedynym miłym akcentem są wywołujące rozbawienie literówki, np. „Mechanizm żegarowy".

Tak pod względem graficznym, jak i oferowanych możliwości, CYWILIZACJA 2: PRÓBA CZASU jest grą spóźnioną co najmniej o rok. Jeśli natomiast chodzi o tłumaczenie, to C2:PC zasługuje co najwyżej na określenie „wersja polskawa".

PC	PSX	N64	DC	PL

Cywilizacja II: Próba Czasu
Starożytna Strategia

79 zł	Microprose / CD Projekt	1-7 graczy

Min: Pentium 166, 16 MB RAM, 60 MB HD
Zal: Pentium II 300, 32 MB RAM, 200 MB HD

Grafika 2 | Teksty PL 2 | Frajda 3+

\+ Kilka różnych światów do wyboru, rozgrywka na czterech mapach jednocześnie

− Fatalne spolszczenie, archaiczna szata graficzna, niedopracowana sztuczna inteligencja

Jeśli jesteś fanem tej serii i koniecznie chciałbyś mieć wszystkie edycje, to lepiej zastanów się nad zakupem wersji anglojęzycznej **2**

Tekst: Andrzej „C(w)alineczko" Cwalina

Długo nie było wiadomo, czy KESSEN zostanie wydany w Europie. Co dziwne, głównym zarzutem przeciwko tej grze była jej największa zaleta: orientalny klimat...



Słowo KESSEN oznacza wojnę decyzji. W czasie starć będziesz ich musiał podjąć całkiem sporo

Wielki Ieyasu zawdzięcza swojej ukochanej Okatsu nie tylko życie

Właściwie nie można się dziwić takim wątpliwościom. Prawie każdy element KESSENA jest mocno związany z historią Japonii. **Jego akcja dotyczy starć klanów Tokugawa i Toyotomi (i ich popleczników) w okolicach roku 1600 i porusza tematy tak dobrze znane w Polsce, jak fakty dotyczące walk plemiennych na wyspach Tonga.** Trochę wstyd, bo kluczowa w grze bitwa pod Sekegaharą to jedno z najważniejszych starć w historii Japonii. W zapełnieniu luk w edukacji na pewno pomoże ci KESSEN, wprowadzając w bajeczny świat wielkich bitew, spisków i potężnych rodów. W tę strategię (a raczej bitewną symulację) można się wprawdzie świetnie bawić bez znajomości historycznych faktów, ale warto przed jej rozpoczęciem zajrzeć do encykopedii udostępnionej w programie.

Na początku nie masz w KESSENIE zbyt dużego wyboru. Wcielasz się w Ieyasu Tokugawę, szefa klanu Tokugawa i dowódcę sił Wschodu. Dopiero kiedy ukończysz całą pierwszą kampanię, będziesz mógł zmienić bieg historii i zostać przywódcą sił Zachodu. **Za każdym razem czeka cię jednak niezła przeprawa. W ogromnych bitwach uczestniczą bowiem tysiące wojowników różnych formacji. Takie starcia powinny zadowolić zarówno miłośników RTS, jak i strategii turowych.** W czasie walk czas płynie bowiem normalnie, ale zatrzymuje się, kiedy przejdziesz na mapę strategiczną (możesz wtedy spokojnie podejmować decyzje). Twoja rola nie ogranicza się tylko do wydawania rozkazów w czasie potyczek. W przerwach musisz podejmować decyzje dotyczące włączenia danych jednostek do armii, ich ustawienia czy celu ataku. Na szczęście obsługa tych wszystkich opcji jest naprawdę prosta.



Między walkami jest też czas na burzliwe narady

Nad taktyką najlepiej dobrze się zastanowić przed starciem, bo później możesz zostać oślepiony doskonałą grafiką i dynamiczną akcją. Wystarczy tylko zbliżyć kamerę na pole walki, a możesz obserwować kilkadziesiąt trójwymiarowych wojowników walczących ze sobą. Postacie są dopracowane, bogate w szczegóły i chociaż najczęściej wykonują w kółko te same ruchy, to ich działania i tak wzbudzają podziw. Jednostki mają również specjalne ataki zależne od rodzaju ugrupowania i poziomu „bojowego szału". Ich zaletą okazuje się bardzo efektowne przedstawienie graficzne (i trzęsący się Dualshock np. przy strzelaniu z balisty). Kiedy znudzi ci się oglądanie w kółko tych samych animacji, możesz je łatwo przerwać jednym przyciskiem. Jednak dzięki nim można lepiej wczuć się w klimat walki, pogłębiany też przez bardzo dobrą muzykę. Aż serce się kraje na myśl, że do gry nie dołączono opcji zabawy dwuosobowej... Ale KESSEN to nie tylko bitwy. Starcia przeplatane są przepięknymi animacjami (w końcu grę wydano na DVD), dzięki którym zauważysz, że wojna to nie tylko machanie szabelką, ale także intrygi, emocje, zdrady, śmiech i płacz, miłość i nienawiść. A prawie wszystko (oprócz nieco dziwacznych strojów bohaterów) zgodne z faktami historycznymi. Możesz je trochę zmienić, np. przed walką przekupując dowódców wroga.

Gra wciąga niesamowicie. Tutaj nie można się śpieszyć, trzeba wszystko przemyśleć, a nie lecieć na wroga z głośnym „Urrra!". Szkoda tylko, że udostępniono tylko kilkanaście misji i lepsi stratedzy powinni uporać się z nimi bardzo szybko. Zawsze wtedy można jednak podejść wroga od innej strony krzaków i zabawa zacznie się od nowa!



W czasie takiego ataku trzęsie się nie tylko pad, ale też nogi wrogów



O rany! Wracam do swoich. Wstyd mi, że tak dziwacznie wyglądam...



Znajdziesz tutaj wszystko, co przyda się dobremu dowódcy. Ładne tapety, i co ważne, historyczne informacje

PC	PS2	N64	DC	A

Kessen
Samurajska Strategia

259 zł	Electronic Arts/IM Group	1 gracz

- Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika 6 | Dźwięk 5 | Frajda 5

\+ Bardzo ładna grafika, dopracowanie części bitewnej i fabularnej, pasująca muzyka

− Dziwaczne ubiory niektórych wodzów, brak trybu dwuosobowego, mało misji

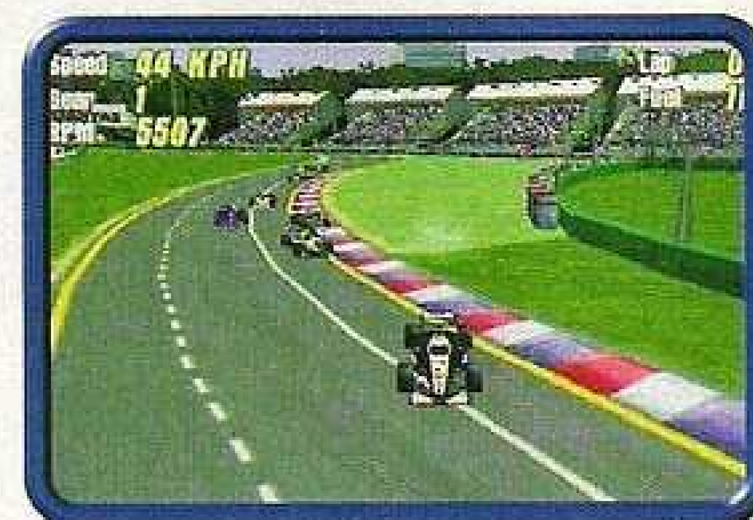
KESSEN nie powinien zawieść zarówno miłośników strategii, jak i japońskiej historii. Zmagania wielkich klanów to jest to!

5

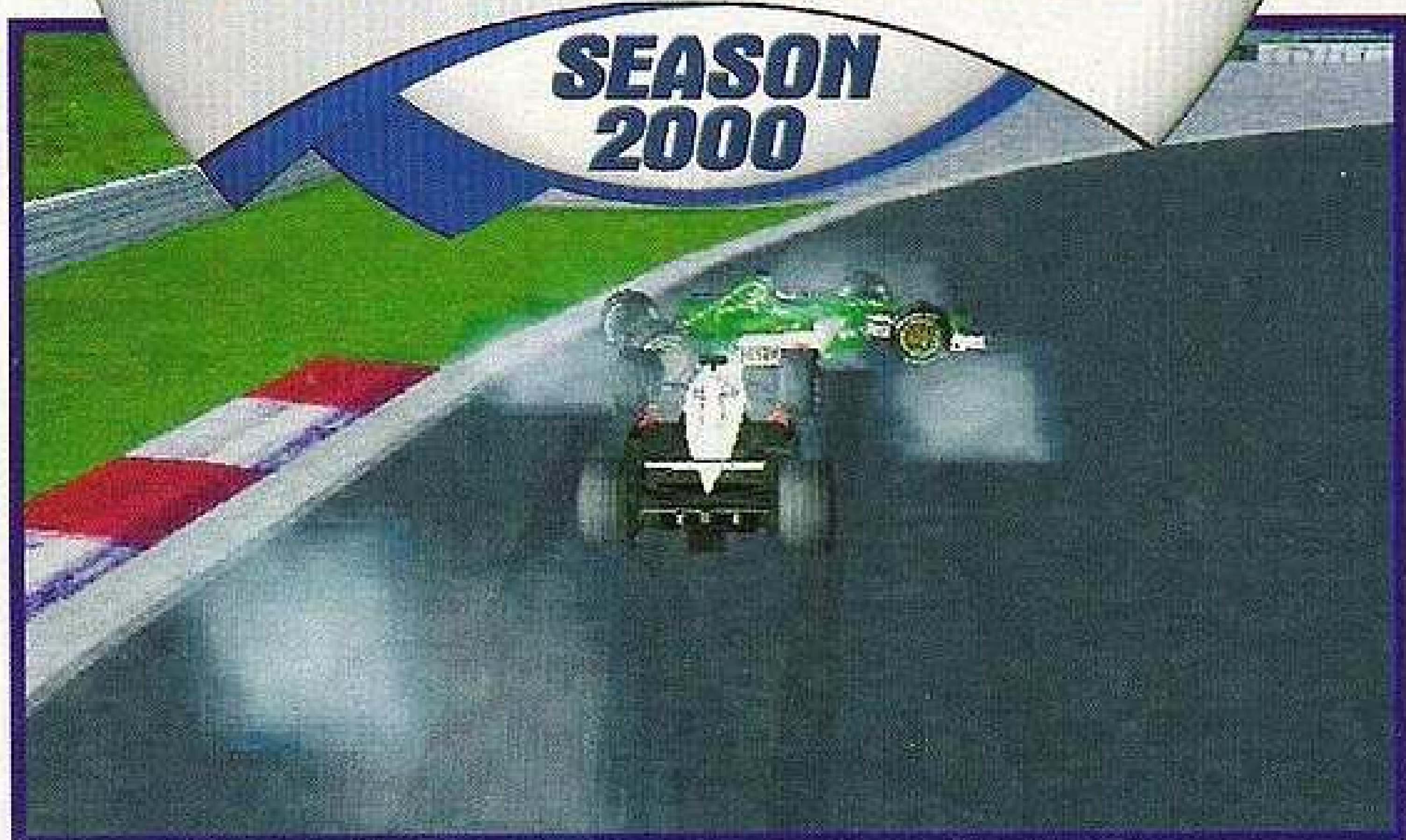
Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

EA SPORTS F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

Ostatnio jak grzyby po deszczu pojawiają się nowe wyścigi samochodowe. Tym razem firma EA Sports przygotowała grę, której tytuł mówi sam za siebie



Jak to zwykle bywa w przypadku wyścigów Formuły 1, musisz wykazać się dużymi umiejętnościami na torze



Dla mniej wprawnych graczy nie ma innej możliwości, jak tylko poćwiczyć przed prawdziwymi zawodami. Zwłaszcza wchodzenie w wiraże przysporzy sporo problemów

Wyścigi Formuły 1 cieszą się dużą popularnością zwłaszcza wśród komputerowych kierowców. Po niedawnej premierze GRAND PRIX3 tym razem możesz zasiąść za sterami jednego z kilkunastu dostępnych bolidów w F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000.

Gra (jak większość tego rodzaju wyścigów) jest typowym symulatorem, a to oznacza, że aby skutecznie ustanawiać nowe rekordy, nie wystarczy być „tylko" zwykłym kierowcą. Potrzebna jest jeszcze znajomość zasad działania samochodu wyścigowego. Musisz np. odpowiedzieć sobie na pytanie, jaki wpływ na równowagę będzie miało ustawienie proporcji siły hamowania na przód bolidu albo jak wyregulować poprzeczki przeciwpoślizgowe, aby uzyskać większą sterowność na skręcie, by samochód miał lepszą przyczepność, bądź też czy ustawiać twarde resory, czy miękkie itd. Takich zależności jest sporo i trzeba dużo czasu, aby się w tym wszystkim połapać. Oczywiście możliwe są ustawienia standardowe (default), ale dla prawdziwych miłośników symulatorów takie podejście do tematu byłoby czystą herezją.

Kiedy już przygotujesz swój bolid pod względem technicznym, możesz go sprawdzić na dostępnych torach i na bieżąco dokonywać dowolnych poprawek technicznych.

W głównym menu programu do wyboru masz standardowe opcje typu: Quick Race, Championship, Grand-Prix czy też Test Day (do testowania poszczególnych samochodów).

Przed rozpoczęciem wyścigu powinieneś odpowiednio ustawić kamerę. Masz do wyboru widok z kokpitu lub z helikoptera. Niestety, samochody z lotu ptaka wyglądają jak puszki po konserwach, a poruszają się, najłagodniej rzecz biorąc, nienaturalnie. Widok z kabiny jest o wiele lepszy pod względem graficznym, niestety odnosi się wtedy wrażenie dużego zwężenia toru. Do tego ustawienie widoczności na 100% pochłania za dużo cennej mocy procesora.

Grafika, nawet przy ustawieniu wszystkich detali (m.in. widoczny zasięg, rozdzielczość, lusterka, budynki, tablice reklamowe itd.), nie zachwyca. Przypomina grafikę dwuwymiarową z czasów, kiedy mało kto myślał o akceleratorach. Dobrze dopracowane są tylko animacje (np. podczas nauki jazdy, kiedy wypadasz z toru).

Duże zastrzeżenia budzi też dźwięk. Chociaż można go dowolnie regulować – począwszy od ustawień ryku silnika na odgłosach otoczenia kończąc – to pozostaje zawsze podobny. Przypomina świst przejeżdżających wyścigówek słyszalny na trybunach, a ty przecież siedzisz za sterami bolidu.

Słabą grafikę i dźwięk gry rekompensuje przyjazne i proste w obsłudze menu. Poszczególne opcje zostały przejrzyście opisane. Możesz stworzyć swój własny profil kierowcy i śledzić statystyki. Niemniej jednak tzw. „formę" gry należy uznać za kiepską. Czyżby dlatego, że producenci zmierzali do premiery w tempie wyścigu Formuły 1? Bardzo szkoda, bo gra jest bardzo realistyczna pod względem technicznym i może spodobać się wielu fanom szaleńczych wyścigów F1.

Adres: www.easportsf1.com



Na stronie słynnego producenta sportowych przebojów możesz obejrzeć modele wozów i przejrzeć nowe wiadomości

PC	PS2	N64	DC	A

F1 Championship 2000
Sezonowe Wyścigi

129 zł	EA Sports / IM Group	1 gracz

Min: Pentium 233,64 MB RAM, 150 MB HD
Zal: Pentium 300, 64 MB RAM, 200 MB HD

Grafika 3+ | Dźwięk 3+ | Frajda 3

\+ Rozbudowane opcje symulacyjne, niewielkie wymagania sprzętowe

– Mała grywalność, niedopracowana grafika i kiepska muzyka

Gra przede wszystkim dla maniaków zmian parametrów technicznych samochodów i ich późniejszego testowania 3+

Tekst: Krzysztof „Blue" Bluj



INFO



WYŚCIGI NA PS2

Ten rodzaj gier cieszy się ogromną popularnością, o czym świadczy choćby fakt wydawania przez producentów kolejnych edycji poszczególnych dyscyplin sportowych. Dlatego też wyścigi Formuły 1 przenoszą się z platform PC oraz PSX na najnowszą konsolę PS2.



Widok z kokpitu samochodu jest naprawdę emocjonujący... Drzewa, tor i drzewa

SHEEP

WERSJA POLSKA

Pamiętasz jeszcze Lemmingi? I tym razem musisz pomóc głupiutkim zwierzątkom, ale, jak wskazuje tytuł, są to OWCE!



Nawet najmądrzejsze istoty, pozbawione kontaktu z wynalazkami techniki, w końcu cofną się w rozwoju. Tak też stało się z owieczkami, które przyleciały z odległej planety, by obserwować rozwój życia na Ziemi. Minęły wieki i futrzane istoty zupełnie zapomniały o swoim pochodzeniu. Teraz są tak głupiutkie i bez pomocy pasterza nie potrafią uniknąć czyhających zewsząd niebezpieczeństw.

Tym pasterzem jesteś oczywiście ty, a twoje zadanie to przeprowadzenie owieczek przez najróżniejsze poziomy. Tylko dzięki tobie dotrą na górę Muflon, gdzie czeka je... Nie, tego nie można zdradzić – sam musisz to odkryć!

Trzeba przyznać, że plansze w SHEEP są niezwykle pomysłowe. Zaczynasz na swojsko wyglądającej farmie, ale to tylko celowe uśpienie twojej czujności. Szybko przekonasz się, że na przemiłe zwierzątka czyha mnóstwo niebezpieczeństw, np. buszujące w zbożu rekiny! Tak łatwo będzie jednak tylko na początku. Później przyjdzie ci przeprowadzać owieczki przez pola minowe, lotnisko, na którym bez ustanku startują i lądują samoloty, labirynty pełne drucianych siatek podłączonych do prądu i wiele innych, równie ciekawie zaprojektowanych poziomów.

Owieczki możesz chronić z pomocą jednego z czterech bardzo miłych bohaterów. Pierwszym jest Adam – były menedżer bankowy, któremu znudziło się poganianie ludzi. Drugim pasterka Ewa, która dzień spędza z owcami, a w nocy robi karierę gwiazdy rocka. Dziewczyna kocha małe zwierzątka i doskonale umie z nimi postępować. Jeśli nie podoba ci się żaden z dwunożnych bohaterów, zawsze możesz zdecydować się na któregoś z psów pasterskich – Burka lub Azora.



W SHEEP pełno jest zabawnych nawiązań do najgłośniejszych filmów z kosmitami, takich jak „E.T" czy „Bliskie spotkania trzeciego stopnia". **Dzięki pełnemu humoru podejściu do tematu oraz dobremu tłumaczeniu zabawa okazuje niezwykle przyjemna i wciągająca.** Czym prędzej ruszaj więc na ratunek ginącej cywilizacji!

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina



Droga na górę Muflonów jest bardzo długa i równie niebezpieczna



Przez lata wykształciły się aż cztery gatunki owieczek, które różnią się nie tylko wyglądem



Dodatkowe punkty otrzymasz m.in. za przegonienie owieczek przez zbiorniki z farbą



Pasterz wcale nie musi mieć dwóch nóg, choć umiejętność biegania jest niezbędna



PC	PSX	N64	DC	PL

SHEEP
Owcza Zręcznościówka

99 zł	Empire / IM Group	1 gracz

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HDD
Zal: Pentium 166, 32 MB RAM, 320 MB HDD

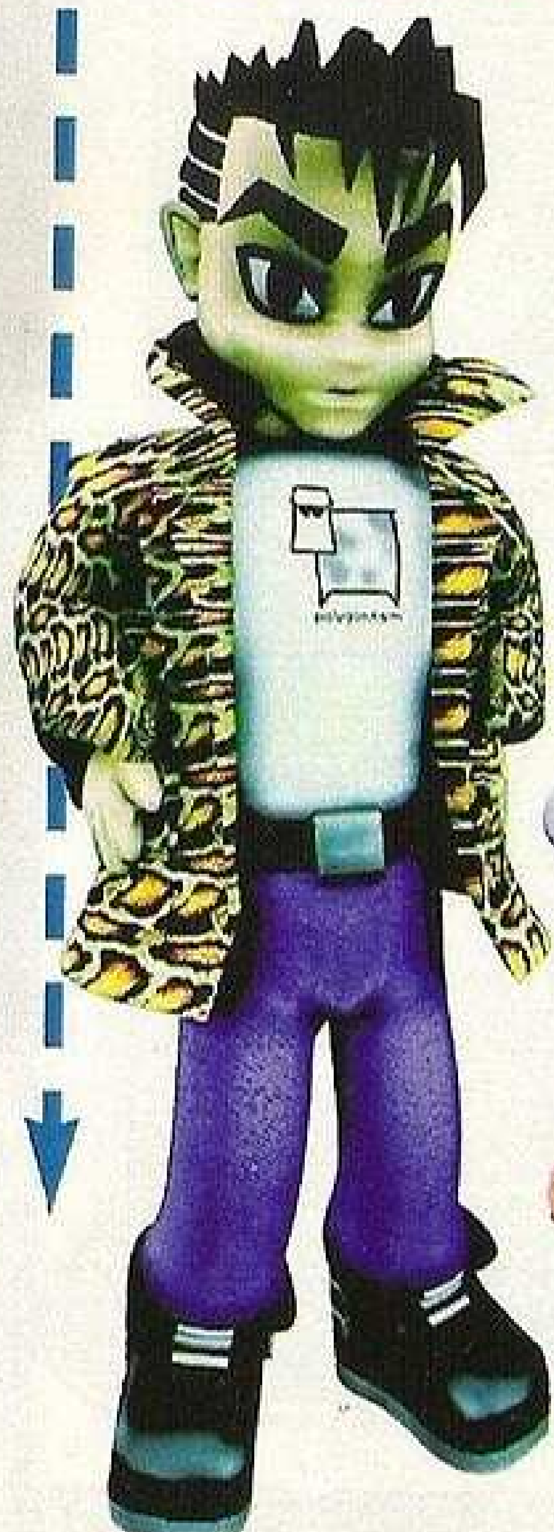
Grafika	Dźwięk	Frajda
4	4	4+

+ Wiele zabawnych elementów, ciekawe i różnorodne poziomy, ładna grafika
– Brak możliwości zabawy w kilka osób, mogłoby być więcej poziomów

Bardzo przyjemna zręcznościówka z owcami w roli głównej. Do tego tłumaczenie jest udane, pełne humoru i pasujące do klimatu gry 4+

UWAGA! KONKURS

20 gier SHEEP



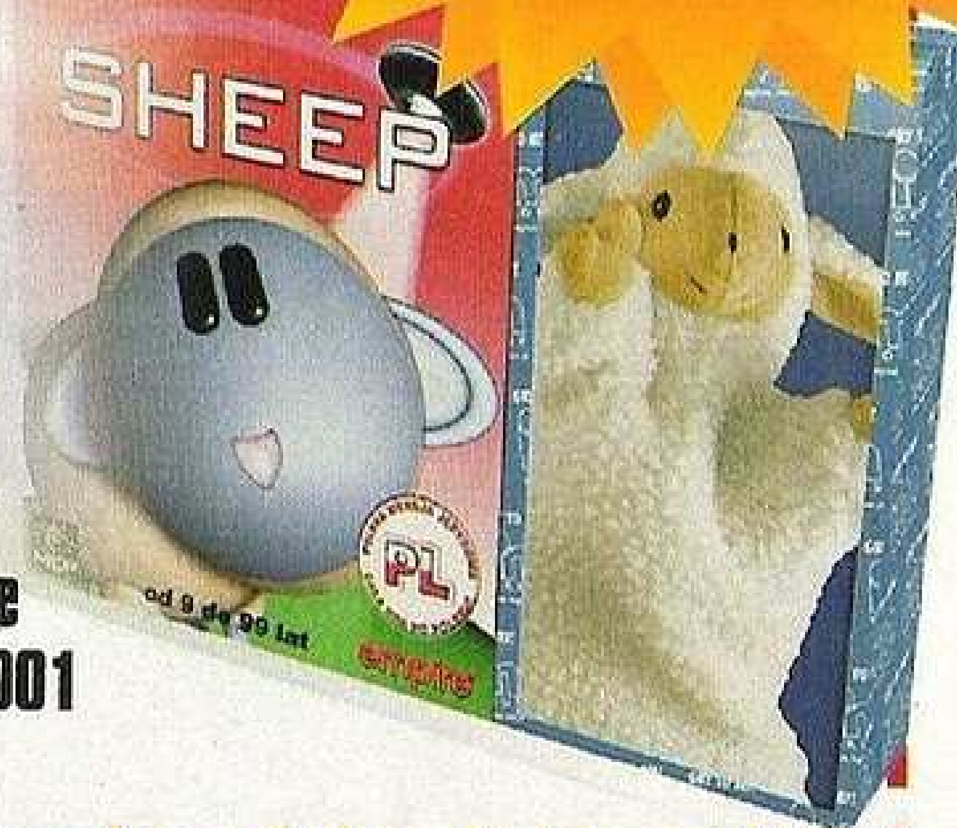


Ogłaszamy wielki konkurs CLICKA! i firmy IM GROUP, dystrybutora gry SHEEP

Opowiedz na pytanie:

Skąd, według autorów gry, pochodzą owce?

Wytnij kupon ze strony 66, naklej go na kartce pocztowej i prześlij go do redakcji do 15 II 2001



Na zwycięzców czeka 20 gier SHEEP z pacynką + kubeczki i koszulki

NIE PRZEGAP!

KURKA WODNA

WERSJA POLSKA

Tym razem gra bez ambicji i niewymagająca myślenia, a jedynie refleksu. Wspaniała rozrywka w pracy, gdy szef nie patrzy



Wylegujące się na plaży kury chyba ignorować fakt, że na nie polujesz. W końcu każdemu należy się urlopik

Chyba z takim założeniem powstała gra KURKA WODNA. O co w niej chodzi? O strzelanie do kur. Nie, nie, nie jest to poważny symulator polowania. Bynajmniej. KURKA WODNA to lekka i zabawna gra zręcznościowa. **Cała atrakcja polega na tym, aby na poszczególnych planszach zestrzelić jak najwięcej... kurek, oczywiście.** Za każdego trafionego ptaka otrzymujesz punkty, które zbierasz. Jeśli twój wynik przekroczy odpowiednią wartość, wędrujesz na kolejny poziom rozgrywki. Oczywiście, nie każde zestrzelenie liczy się tak samo. Są kurki, które latają całkiem blisko ciebie, są takie, które fruwają zupełnie daleko. Jeszcze inne to kurki-samobójcy, pikujące wprost na swego oprawcę. Poza tym, są jeszcze spadochroniarze, samoloty, kurze jaja czy kury ukrywające się w... klozecie. Aby zabawa była jeszcze ciekawsza i zarazem trudniejsza, na planszach znajdują się różnorakie przedmioty. Jedne z nich warto zestrzelić, gdyż dostaje się za to dodatkowe premie, do innych strzelać się nie powinno – za to zabierane są punkty. Jeśli chodzi o twój arsenał, to raczej ustępuje on temu znanemu z QUAKE, ale nie ma co marudzić. Na kurki wystarczy. Twoją podstawową bronią jest szybkostrzelny pistolet. Pozostałe zabawki należy „odebrać" przelatującym ptakom. Są to: granatnik, którego jeden strzał może zdjąć kilka znajdujących się blisko siebie celów oraz bomby do zawieszania w powietrzu (nie pytaj, jak!), eksplodujące po kilku sekundach. I to w sumie cała treść zabawy. Trzeba przyznać, że śmiercionośnych przedmiotów i pukawek mogłoby być więcej.



Gra zawiera plansze przypominające podzwrotnikową sawannę. To tam też są kuraki?



Sama gra ma bardzo prostą budowę. Strzelasz, zbierasz punkty, przechodzisz na kolejny poziom. **Cała zabawa polega na tym, że wszystkie wyniki każdego gracza w KURKĘ WODNĄ przesyłane są na stronę producentów. W związku z tym przez cały czas widzisz, jakie rezultaty osiągnęli inni i gdzie ty się plasujesz.** Nie trzeba chyba tłumaczyć, że chodzi o to, aby być najlepszym łowcą kurek.

KURKA WODNA to prosta i miła gra. Broni się przede wszystkim tym, że posiada całkiem przyjemną grafikę i naprawdę dużo humoru. Widać, że jej twórcom pomysłów nie brakowało. Każdy poziom jest inny, a wraz z kolejnymi etapami zmienia się również obiekt twoich polowań. Kiedy dojdziesz na planszę tropikalną, zauważysz z pewnością, że tutejszy drób obowiązkowo lata w przeciwsłonecznych okularach, a niektóre ptaszyska bezczelnie przesiadują pod plażowymi parasolami i popijają koktajle. Ułożone w grze plansze to jednak nie wszystko. Do KURKI WODNEJ dołączono jeszcze pakiet narzędzi pozwalający tworzyć własne poziomy. Przykładowe Poziomy Użytkowników znajdują się już w grze głównej. Są tam nawiązania do innych produktów TOPWARE INTERACTIVE, między innymi do MOON PROJECT, który tym razem wygląda bardzo zabawnie. Oprócz tego, w grę można bawić się również w Internecie i po sieci lokalnej.



KURKA WODNA to świetna rozrywka dla ciężko pracujących ludzi. Nie trzeba przy niej myśleć, a widok ustrzelonych straszydeł wyraźnie uspokaja nerwy i niweluje wszelkie frustracje. Pomyślano także o zabawie w godzinach roboczych i umieszczono możliwość szybkiego zamykania programu. Opcja ta, zgodnie z tradycją, nazywa się „Szef idzie". Można śmiało powiedzieć, że KURKA jako program tego typu (czyli stworzony z myślą o pracy przy komputerze) sprawuje się o niebo lepiej niż pakiet Microsoft Office.





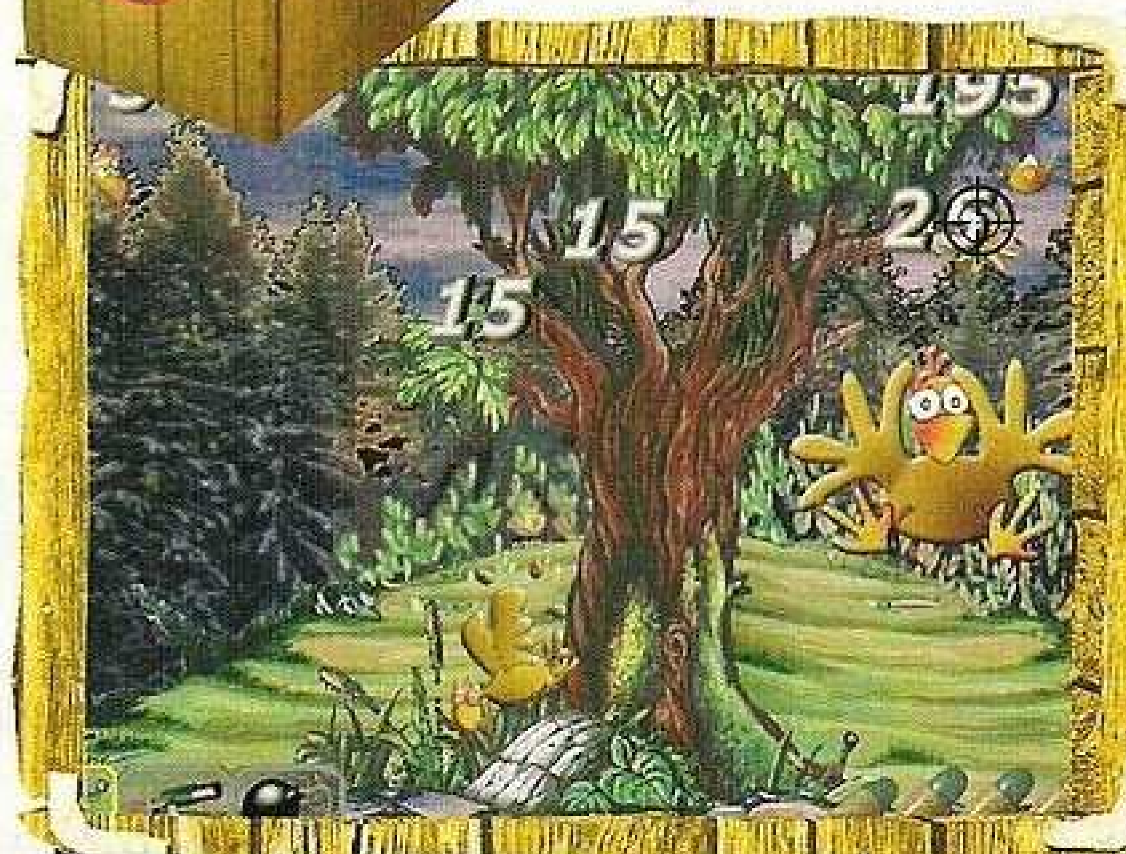
Reklama dźwignią handlu. Wiedzą o tym milusińskie i ciągną banner



Strona dystrybutora zawiera sporo przydatnych informacji, np. o sposobach rozgrywki w Sieci. Jest tu także demo



Kury są wszędzie. Powtarzam, są wszędzie. Raaatunku! Czy ktoś może mnie obudzić z tego drobiowego koszmaru?



O, kolejne nadlatują. Do czego to podobne, by zamiast siedzieć na grzędzie i znosić jajka, tak się rozbijać

PC	PSX	N64	DC	PL

Kurka Wodna
Ptasia Zręcznościówka

19.95 zł	Topware Interactive	1-4 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 100 MB HDD
Zal: Pentium 200, 64 MB RAM

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	4	4+

\+ Bardzo dużo humoru, zabawa odpręża i można przy niej miło spędzić czas

– Mały wybór opcji, plansz i broni, po kilkudziesięciu minutach gra zaczyna być nudna

Trzeba przyznać, że twórcy gry wpadli na karkołomny pomysł. Strzelanie do kur może się wydać cokolwiek dziwne, ale wciąga

4

HIRED TEAM

Oto kolejna gra autorów sławnego AZTEC EMPIRE. Tym razem jest to strzelanina FPP, która bardzo przypomina pierwszego QUAKE'a!



Niestety, wszystko, co pokazano w grze, mija się z wcześniejszymi obietnicami



Grafika pozostawia wiele do życzenia. Wszystko wydaje się trochę niedzisiejsze

Grę zapowiadano jako prawdziwe wydarzenie wśród „shooterów" FPP. Projekt graficzny – Shine – miał zapewniać różnorodność plansz, zarówno wielkich, otwartych terenów, jak i pełnych detali labiryntów. Do tego gra miała olśniewać dynamicznymi efektami świetlnymi, cieniami, lustrzanymi odbiciami. Obiecywano niespotykane dotąd możliwości, oryginalne plansze, różnorodność broni, wspaniałe animacje i niesamowitą wręcz szczegółowość postaci.



No, to teraz sobie postrzelamy. Pytanie tylko, do czego. Do trawnika?

Tymczasem... gra mocno rozczarowuje, delikatnie mówiąc. **Plansze są takie, jak te w QUAKE czy UNREALU. Ot, plątaniny korytarzy, mostków, wind i zapadni. Nie ma tu żadnej oryginalności, żadnego pomysłu i żadnej logiki.** Jeśli chodzi o broń, to faktycznie jest różnorodna. Masz pistolet, śrutówkę, karabin maszynowy, wyrzutnię rakiet, granatnik, miotacz plazmy (bo tym chyba są świecące, fioletowe kuleczki) i „spawarkę". Lista brzmi znajomo, nieprawdaż? Ile razy występował już taki zestaw. **Jeśli chodzi o postacie, to również nic nowego – grubi faceci, gibkie dziewczyny w jakiś futurystycznych pancerzach, ludzie-roboty.** Nowością są chyba tylko fatalne animacje tychże postaci i kompletny brak szczegółów. Opcje gry? Klasyka – deathmatch, capture the flag, arcade. Cóż, pomimo tego w HIRED TEAM można by było grać, gdyby nie liczne błędy w programie, fatalna, kanciasta grafika, dziwaczny dźwięk i mnóstwo innych niedoróbek. Niestety, tak właśnie prezentuje się HIRED TEAM. Poza tym, aby móc zagrać w grę, konieczny jest dostęp do Internetu albo podłączenie do sieci lokalnej. Nawet skromniutka wersja Single Player, która jest swego rodzaju wprowadzeniem do zabawy, wymaga połączenia się z serwerem. Z czym to się wiąże, wiadomo – opóźnienia i przestoje w rozgrywce.

Ze smutkiem należy stwierdzić, że HIRED TEAM nie posiada niczego, czego nie miałyby inne gry tego typu, a co gorzej, pod względem grafiki czy oryginalnych pomysłów i rozwiązań pozostaje za nimi daleko, daleko w tyle.



Trzeba przyznać, że przynajmniej broni masz tutaj sporo do wyboru

PC | PSX | N64 | DC | A

Hired' Team
Pseudoquake

ok. 30 zł	New Media Gen./CODA	wieloosobowa

Min: Pentium 233, 32 MB RAM, Akcel 3D
Zal: Pentium II 300, 128 MB RAM, Akcel 3D

Grafika 3 | Dźwięk 3 | Frajda 2

+ Trudno dopatrzyć się wielu zalet. Jeżeli ktoś chce, niech sam poszuka

– Grafika, zły dźwięk, brak pomysłów, wtórność w stosunku do QUAKE

Trudno napisać coś dobrego o tym produkcie, bo po prostu jest przestarzały i nie może konkurować z innymi grami na rynku

3-

Might & Magic 8
Day of The Destroyer

Saga MIGHT & MAGIC ciągnie się jak brazylijski serial. Jej kolejna, ósma, część nie różni się zbytnio od części siódmej, szóstej, piątej...

WERSJA POLSKA

MIGHT & MAGIC VIII to gra RPG, ale nie ma nic wspólnego z modnymi ostatnio tytułami łączącymi szybką akcję z mocną fabułą. To gra starego typu, stworzona na wzór pierwszych komputerowych RPG ze słynnym EYE OF THE BEHOLDER na czele. **Jeśli chodzi o scenariusz, bohaterów i mechanikę, to ciągle pokutują tu wszystkie wielokrotnie ograne schematy z AD & D.** Tego, że Lochy i Potwory powstały w latach 70. ubiegłego wieku, a teraz wkroczyliśmy w dwudzieste pierwsze stulecie, autorzy gry zdają się nie zauważać. Wszystko tu jest po staremu – rycerze, smoki, czary typu „kula ognista", magiczne eliksiry i zaklęte miecze. Klasyka, która jednak ciągle ma fanów.



Zabawa przypomina inne, dobrze ci znane, klasyczne RPG

W tej części cyklu dla „odmiany" trzeba uratować świat od zagłady. Zagraża jej tytułowy Niszczyciel (ups, chodzi oczywiście o Destroyera, w końcu to wersja PL). Jeszcze raz musisz stworzyć swojego bohatera (wybierając między profesjami takimi jak Rycerz, Kleryk, Nekromanta itd.), zebrać drużynę awanturników i ruszyć na szlak wielkiej przygody.



No tak. W konfrontacji z potworem machającym maczugą nikt nie ma szans

Mówiąc krótko i konkretnie: MIGHT & MAGIC VIII ma kiepską grafikę w stylu retro i, można by rzec, takąż muzykę, a do tego schemat rozgrywki jak gry z Commodore. **Do nielicznych plusów tej gry można zaliczyć wiele zadań i niemało miejsc, które można odwiedzić i splądrować.** Poza tym twórcy programu postanowili nieco rozbudować schemat rozgrywki – dodali między innymi możliwość grania istotami, które niegdyś zaliczały się do twoich najgorszych wrogów. Pomiędzy wspomnianymi „profesjami" pojawiają się więc wampiry, trolle czy minotaury.



Będą też widoczki na bajkową krainę. Wierzyć się nie chce, że tam straszy

W wersji PL został przetłumaczony zarówno tekst, jak i kwestie bohaterów. Teksty, czyli wszelkie opisy i podpisy, są w zasadzie bez zarzutu (z wyjątkiem nieszczęsnego Destroyera, który jakoś nie brzmi zbyt swojsko). Jednak głosy aktorów nie robią najlepszego wrażenia. Przez to spolszczenie nie może się równać do tego z doskonale udźwiękowionych gier, jak SHOGUN czy PLANESCAPE TORMENT. Może to problemy techniczne albo brak czasu, bo przecież o braku profesjonalizmu nie może być mowy.



Tekturowe domki, zasieki i baszty. Oto, co czeka cię w świecie M&M VIII...

PC | PSX | N64 | DC | PL

Might & Magic VIII
Retro RPG

79 zł	3DO/ IM Group	1 gracz

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 375 MB HD
Zal: Pentium 300, 64 MB RAM, 375 MB HD

Grafika 2 | Teksty PL 4 | Frajda 2

+ Miłośnicy serii na pewno będą zachwyceni, bo znowu znajdą się w ukochanym świecie

– To kolejna część MM, która nie wnosi wiele nowego, a czasy się zmieniają...

Gra wierna tradycjom RPG. Są tutaj bohaterowie, skarby i potwory. Zanim jednak wyruszysz w bój, dobrze się zastanów...

2

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

FANTAVISION

Nazwa gry pochodzi od słowa FANTASTIC. Czyżby miała to być fantastyczna zabawa?

Efektowne fajerwerki to główna zaleta gry. Naprawdę jest na co popatrzeć

Fajerwerki stają się modne przed każdym Sylwestrem. Wiadomo, miło przywitać Nowy Rok efektownymi wybuchami. O wiele bezpieczniej jest jednak zagrać w FANTAVISION – grę polegającą na odpalaniu fajerwerków. Zasady zabawy nie są skomplikowane. Na ekranie przesuwają się kuleczki różnych kolorów. **Jeżeli połączysz przynajmniej trzy kulki takiego samego koloru, bach!, możesz wysadzić je w powietrze i obserwować ładne wybuchy (inne dla różnych kulek).** Możesz też poczekać na kolejne obiekty, ale poprzednie zaczynają powoli znikać. Oczywiście, dodano do tego inne zasady, dotyczące różnych układów wybuchów, specjalnych bonusów czy innych atrakcji. Wygląda to na grę logiczną? Niestety, miłośników wysilania umysłów może spotkać niemiła niespodzianka. Otóż połączenie kulek wymaga doprawdy małpiej zręczności, a nie tylko inteligencji. Już przy pierwszej próbie można się porządnie sfrustrować. Poczciwy TETRIS to przy tej grze zabawka dla dzieci. Dlaczego więc niektóre elementy FANTAVISION wskazują na to, że jest ona skierowana do najmłodszych graczy? Już na początku wita cię film, pokazujący dziewczynkę (jakieś 5 lat) i chłopczyka (około 3 lat), którzy, ściskając w rączkach pady do PS2, bawią się w odpalanie fajerwerków. Gra została także okraszona głosem pani, wyjaśniającej zawiłości zabawy. Hmm, brzmi on jak przemowa przedszkolanki oferującej dzieciom owsiankę. Aż ciarki przechodzą po plecach... Pani nadaje się do gry mniej więcej tak, jak stonka na strażnika plantacji ziemniaków.

Pozostaje jeszcze jeden poważny problem. Gra została wydana na PS2 i kosztuje małą fortunę (249 zł). A co oferuje oryginalnego? Na pewno ładną grafikę i naprawdę dobre efekty świetlne (ach, te wybuchy!). Spodobać mogą się także efektowne projekty poszczególnych poziomów (chociaż podczas odpalania fajerwerków na pewno nie będziesz miał czasu na podziwianie widoczków). Już do jakości dźwięku można jednak mieć spore zastrzeżenia. No i do tego ta nieszczęsna pani...Tak dopracowana gra mogła pojawić się na każdej platformie. A skoro ukazała się na Playstation 2, to sporo kosztuje. Oj za dużo, za dużo!



Musisz połączyć ze sobą różnokolorowe kulki, zanim będzie za późno!



Bach! Bach! Niech żyje Nowy Rok, Nowe Tysiąclecie! Niech żyje ludzkość!

PC	PS2	N64	DC	A

FantaVision
Niezbyt Fantastyczna Zabawa

249 zł	SONY	1-2 graczy

● Wykorzystuje: Memory Card, DualShock

Grafika 4+ | Dźwięk 3+ | Frajda 3+

(+) Ładna grafika, dopracowane projekty poziomów, efektowne wybuchy i ciekawy pomysł

(–) Słaby dźwięk, wysoka cena, fatalna lektorka. Gra może szybko zniechęcić

FANTAVISION to gra przede wszystkim dla cierpliwych i wytrwałych miłośników fajerwerków. I do tego dosyć bogatych

3+

Koszykówka Manager 2001

Twórcy gry Liga Polska Manager tym razem wyszli naprzeciw miłośnikom rodzimej koszykówki. Czyżby więc Koszykówka Manager 2001 rozpoczynała nową, nie kończącą się serię?

Recenzja tej gry może sprowadzać się do jednego zdania. **KOSZYKÓWKA MANAGER 2001 jest bliźniaczą siostrą LIGI POLSKIEJ MANAGERA 2000! Jeżeli więc miałeś do czynienia z tą ostatnią pozycją, to już wiesz, czego możesz się spodziewać.** Wszystkie opcje, jakie występowały w wersji „kopanej" gry, zostały przeniesione do wersji „rzucanej". Jest więc biuro, gdzie załatwiasz sprawy techniczne związane z działalnością drużyny (transport, hotel itp.). Jest też opcja rozbudowy infrastruktury hali (od budowy bufetu aż po loże dla VIP-ów). Możesz także korzystać z usług banku (brać kredyt) lub angażować się w inwestycje giełdowe (kupno, sprzedaż akcji). Do tego jest jeszcze szpital, w którym twoi zawodnicy leczą kontuzje i, oczywiście, opcja... „kupna meczu" (zakamuflowana!). Oprócz tego niezmienione zostały takie pozycje jak „oferta reklamodawcy", która daje możliwość zamieszczania reklam czy też szeroko pojęte „niezależne zdarzenia" (prośba o pożyczkę, informacja od łowcy talentów, oferta kupna zawodnika itp.).

Oczywiście wszystkie te opcje podporządkowane są nadrzędnemu celowi, jaki sobie postawiłeś. Może to być awans do wyższej klasy rozgrywek lub, na przykład, walka o Superligę. **Aby jednak osiągnąć same szczyty, nie wystarczy zarabiać pieniądze grą na giełdzie. Do twoich obowiązków należeć będzie również ustalanie taktyki zespołu czy też prowadzenie treningu.** Jeżeli nie odpowiada ci ta ostatnia możliwość, możesz zatrudnić asystenta, który będzie szkolił za ciebie koszykarzy z twojego teamu. Oczywiście wszystko to sporo kosztuje, a do dyspozycji masz ograniczony budżet. Musisz kontrolować wydatki, gdyż w przeciwnym razie może się zdarzyć, że twoje saldo przekroczy dopuszczalny debet, co jest równoznaczne z końcem gry.

Nie można nie wspomnieć o tym, jak wyglądają same mecze. **Nie ma tutaj mowy o żadnej animacji. Masz jedynie możliwość obserwowania w czasie rzeczywistym zmieniającego się wyniku i, w zależności od potrzeb, dokonywania zmian zawodników bądź taktyki.** Nie wszystko przy tym zostało dopracowane w szczegółach (brak fauli, wykluczeń, mała liczba opcji taktycznych). Cała gra jednak jest tak zrobiona, aby nie zanudzić i jednocześnie dać satysfakcję z osiąganych wyników.



Czujesz się zagubiony? Z czasem zostaniesz menedżerem doskonałym!



Graczy na boisku nie poogladasz, poobserwujesz za to zmianę wyniku



Zanim stworzysz superdrużynę, musisz trochę posiedzieć w papierkowej robocie

PC	PSX	N64	DC	PL

Koszykówka Manager 2001
Stwórz Zespół Swoich Marzeń

99 zł	M.Trzaska / MarkSoft	1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 233, 32 MB RAM

Grafika 4- | Dźwięk 4- | Frajda 4-

(+) W końcu coś dla fanów koszykówki przez duże „K", przejrzystość menu

(–) Brak nowatorskich rozwiązań, zbyt mała liczba atrybutów zawodników

KOSZYKÓWKA MANAGER 2001 to pierwszy manager z tej serii. Miejmy nadzieję, że kolejne będą znacznie lepsze

4-

Minidisc w kawałkach

Przenośne odtwarzacze minidisców pozwalają na uzyskanie muzyki o jakości niewiele gorszej niż w zwykłych odtwarzaczach CD. Do tego są bardzo wygodne w obsłudze i poręczne

Wyświetlacz

- Każdy odtwarzacz minidisców posiada wyświetlacz, na którym pojawiają się informacje o stanie baterii, o tym, czy w środku jest płytka i ile muzyki się na niej znajduje.
- Podczas odtwarzania wyświetla się tytuł utworu oraz czas jego trwania. Z kolei w czasie nagrywania pojawia się specjalny symbol informujący o tym, w jakim trybie pracuje urządzenie.

Laser

- Podobnie jak w czytnikach CD, dane z minidisców czytane są przy pomocy lasera. Służy on także do zapisywania informacji na dysku.
- Podczas nagrywania laser rozgrzewa powierzchnię dysku, a następnie wprowadza informację w postaci ciągów zer i jedynek. Tym dwóm wartościom odpowiadają dwie różne barwy światła.

Przyciski sterujące

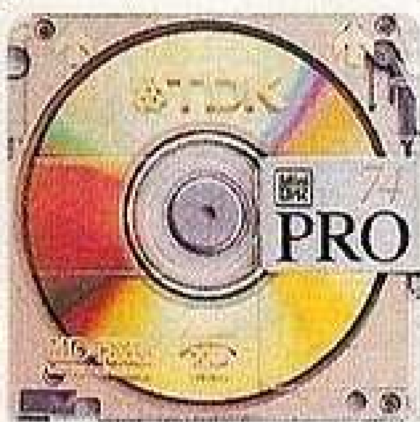
- Każdy odtwarzacz posiada przyciski służące do sterowania. Zestaw przycisków jest doskonale znany z innych urządzeń muzycznych. Oprócz odtwarzania, zatrzymywania, pauzy i przewijania urządzenie posiada również przycisk odpowiedzialny za nagrywanie.
- Oprócz tego w każdym odtwarzaczu znajdziesz pokrętło albo dwa przyciski służące do ustawiania głośności i kilka innych guzików pełniących różne funkcje (np. pozwalających na wyjęcie dysku).
- Niektóre odtwarzacze posiadają specjalną blokadę, po uruchomieniu której nie można włączyć żadnego przycisku. Zapobiega ona przypadkowemu użyciu jakiejś funkcji.

Wyjścia

- Większość odtwarzaczy, oprócz wyjścia słuchawkowego, posiada również wejście, do którego można podłączyć mikrofon, a także wejście służące do połączenia np. z niektórymi kartami dźwiękowymi. W ten sposób można połączyć odtwarzacz z komputerem.

Minidisc

- Minidisc oznaczany skrótem MD ma średnicę 6.4 cm i wygląda jak mniejsza wersja CD. Właściwy dysk znajduje się w plastikowej osłonie o grubości około 0.5 cm i pozostałych wymiarach 7 na 7 cm.
- Na dysku mieści się około 140 MB danych albo 160 MB muzyki, co odpowiada mniej więcej 74 minutom odtwarzanego dźwięku.



INFO

74 minuty muzyki na niewielkim dysku

Odtwarzacze minidisców można kupić już od kilku lat, ale ich używanie nie było do tej pory opłacalne dla zwykłego użytkownika. Urządzenia te były drogie i trudno dostępne. Dyski również nie zachęcały swoją ceną. W tej chwili odtwarzacze kosztują o wiele mniej, a ceny dysków są porównywalne z cenami płyt CD. Zresztą same dyski tworzy się przy pomocy tej samej techniki co płytki, czyli zostały one podzielone na tak zwane klastry. Klaster to najmniejsza jednostka pojemności dysku. W jednym można zapisać dwie sekundy dźwięku stereo albo cztery zwykłego. Chociaż całkowita pojemność minidiscu wynosi zaledwie 160 MB, to mieszczą się na nim 74 minuty muzyki, czyli tyle samo, co na CD zawierającym 650 MB danych. **Jest to możliwe dzięki odkryciu Sony, zwanemu ATRAC (Adaptative Transform Acoustic Coding), czyli specjalnemu systemowi kodowania danych.** Jego działanie jest związane z długościami fal dźwiękowych. Człowiek słyszy tylko dźwięki o częstotliwościach z pewnego zakresu. ATRAC usuwa podczas nagrywania niesłyszalne dla człowieka tony, pozostawiając tylko to, co może zarejestrować ludzkie ucho. Ten zabieg pozwala na znaczną oszczędność, a jakość muzyki jest tylko minimalnie gorsza niż w przypadku CD.

Pilot

- Do odtwarzaczy lepszej jakości dołączono specjalnego pilota z przyciskami sterującymi. Podobne urządzenia można znaleźć w niektórych walkmanach. Służą one do łatwego sterowania odtwarzaczem schowanym np. w wewnętrznej kieszeni kurtki albo w plecaku. Jeśli chcesz zmienić wysokość dźwięku albo przewinąć ulubioną piosenkę, nie musisz sięgać do odtwarzacza, wystarczy użyć pilota.
- Zazwyczaj znajdują się na nim najważniejsze przyciski, takie jak odtwarzanie, zatrzymanie, przewijanie, pauza i głośność.
- Przewód od słuchawek wkładasz do pilota, którego kabel podłączasz do odtwarzacza.

Minidisc

Przenośne odtwarzacze to doskonały wynalazek XX wieku! Dzięki nim możesz słuchać ukochanych wykonawców, kiedy tylko chcesz i gdzie chcesz. Nie tak dawno dokonała się kolejna mała rewolucja i na rynku pojawiły się odtwarzacze minidisców i plików MP3. Choć na pierwszy rzut oka są siebie podobne, w rzeczywistości znacznie się różnią



Przewaga minidisców (MD) ③ i odtwarzaczy MP3 ④ nad zwykłymi walkmanami jest bezdyskusyjna. Te pierwsze urządzenia oferują o wiele lepszą jakość dźwięku, większą pojemność i szybszy dostęp do wybranych utworów. No dobrze, ale czy wygrywają rywalizację z przenośnymi odtwarzaczami CD? Oczywiście, że tak. Ich pierwszą zaletą są niewielkie rozmiary. A do odtwarzacza CD musi zmieścić się całkiem spora płytka! Druga, nie mniej ważna sprawa, to sposób zabezpieczenia utworów. Wyobraź sobie, że właśnie kupiłeś za ostatnie pieniądze najnowszą płytę np. Red Hot Chilli Peppers i kiedy wyjąłeś ją w autobusie, chcąc zmienić zawartość odtwarzacza, niechcący ją porysowałeś... A przecież minidisc chroni specjalna plastikowa obudowa... No dobrze, pozostaje tylko odpowiedzieć na pytanie, co wybrać? Minidisc, a może odtwarzacz MP3? Przed pojściem na zakupy na pewno warto się zapoznać z zaletami i wadami obydwu urządzeń, aby nie podjąć pochopnej decyzji.

MD – mniejsza wersja CD

Płytę CD, nagraną w komputerowej nagrywarce, można odsłuchać w zwykłym odtwarzaczu, który nie kosztuje zbyt wiele. Kupno odtwarzacza minidisców to jednak ciągle spory wydatek (1200 -1800 zł)! Na tym jednak kończy się przewaga płyt nad minidiscami. Każdy, kto biegał lub jeździł na rowerze z odtwarzaczem CD, wie, że takie urządzenie nie najlepiej sprawuje się przy różnych wstrząsach. Natomiast odtwarzacze minidisców nie posiadają tej wady. Większość z nich ma pamięć podręczną ⑤ i nawet położenie ich w pobliżu źródła mocnych wstrząsów nie przeszkodzi im w pracy.

Olbrzymią zaletą minidisców jest ich optyczne wyjście cyfrowe (S/PDIF) ⑥, dzięki któremu można kopiować do nich dane z odtwarzaczy CD (posiadających podobne wyjście) bez żadnej straty jakości. W ten sposób można też podłączyć odtwarzacze do niektórych kart dźwiękowych. Takie kopiowanie ze źródeł analogowych wymaga jednak wykonania pewnych dodatkowych operacji. Po połączeniu odtwarzaczy minidisców i CD powinieneś użyć specjalnej testowej płytki CD, zawierającej tzw. Sygnał 0dB. Służy ona do ustalania sygnałów, z jakimi może pracować odtwarzacz CD. Dzięki temu uzyskasz najlepsze warunki przy przegrywaniu z jednego urządzenia na drugie. Podobnie powinieneś postąpić przy nagrywaniu z mikrofonu. Najpierw sprawdź, z jakimi sygnałami będzie współpracował odtwarzacz. W ten sposób w nagranej przez ciebie np. piosence młodszej siostry nie będzie paskudnych trzasków i innych zakłóceń.

Przegrywanie na minidisc wiąże się jednak z pewnym utrudnieniem: musi ono trwać tyle samo, ile czasu zajęłoby odtworzenie wszystkich utworów. Piosenki Carlosa Santany zajmują 74 minuty? No cóż, tyle samo czasu musisz poświęcić na wciśnięcie dzieła tego artysty do swojego odtwarzacza.



Oryginalny pilot to obowiązkowe wyposażenie najlepszych MD



Wiele MD umożliwia również nagrywanie, jednak wtedy ich cena jest o kilkaset złotych wyższa

INFO
Rodzaje kart pamięci

Pojemność odtwarzaczy MP3 możesz zwiększyć dzięki specjalnym kartom pamięci. Niestety, na razie istnieje ich kilka niekompatybilnych standardów, a niewiele odtwarzaczy umie korzystać z więcej niż jednego typu kart. Z tego powodu, kupując odtwarzacz MP3, musisz się zastanowić, czy nie będziesz wykorzystywał kart pamięci do innych celów, np. jako nośnik zdjęć do aparatu cyfrowego. Niestety, karty pamięci są bardzo drogie – niewiele tańsze niż odtwarzacz minidisc...

Obecnie na rynku dostępne są trzy rodzaje kart pamięci. Karty CompactFlash są drogie i duże (64 MB – ok. 950 zł). Tańsze są natomiast karty SmartMedia (64 MB – ok. 800 zł), a ich cena porównywalna jest z ceną najmniejszych kart MultiMedia.

Tekst: zespół CLICK!; Zdjęcia: materiały prasowe producentów: SONY, AIWA, JVC

czy MP3?





Jest tak wiele modeli MD, że na pewno znajdziesz taki, który ci się spodoba

MP3 – muzyka z plików

Odtwarzacze MP3 różnią się od wszystkich pozostałych odtwarzaczy tym, że nie posiadają żadnej mechaniki. Ich twórcy wyszli bowiem z założenia, że nie może zepsuć się coś, czego nie ma. Dlatego ich dzieła są jeszcze bardziej wytrzymałe niż odtwarzacze MD. Cieszy także niewielki rozmiar specjalnych kart pamięci, rozszerzających możliwości takich odtwarzaczy. Do tego podobnych kart używają nowoczesne urządzenia cyfrowe, np. kamery.

Wydaje się, że MP3 to idealne urządzenie przyszłości, ale warto zastanowić się nad jego wadami. Pierwszą z nich jest format. MP3 to rodzaj skompresowanych plików muzycznych. Upakowanie pozwala zmniejszyć rozmiar plików (zajmują dziesięć razy mniej miejsca) i przyspieszyć ich przekazywanie (np. w Internecie). Pliki MP3 można odtwarzać tylko w specjalnych urządzeniach i na komputerach.

Drugi problem to ceny. Zwykłe odtwarzacze MP3 nie są takie drogie, ale mają dosyć małą pojemność. Standardowe 32 MB ich pamięci wystarcza zaledwie na jakieś pół godziny słuchania. Dokupienie dodatkowej karty pamięci to, niestety, koszt rzędu nawet kilkuset złotych. Natomiast na minidiscu może znaleźć się do 74 minut muzyki.



Proste odtwarzacze MD nie mają wyświetlaczy, ale ich cena jest przystępna

Kompresja plików powoduje, że jakość dźwięku MP3 jest gorsza niż w minidiscach. Nie ma co się jednak oszukiwać, taką różnicę może wyłapać bardziej doświadczony meloman. Jeżeli więc zamierzać kupić sprzęt, na którym posłuchasz muzyki podczas jazdy autobusem, powinieneś wybrać odtwarzacz MP3.

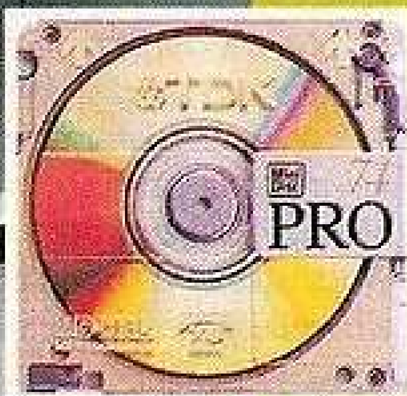
Droga doskonałego dźwięku

■ Ulubione utwory możesz przegrać ze swojej płyty CD do odtwarzacza MD dzięki optycznemu wyjściu cyfrowemu. Nie musisz się jednak obawiać, że podczas tej operacji nastąpi utrata jakości dźwięku.

■ Pamiętaj jednak, żeby wcześniej użyć testowej płytki. Nie chcesz przecież, żeby utwory zostały wzbogacone o mało efektowne trzaski i szumy.

■ Jeśli nie masz cyfrowego wyjścia optycznego w swojej wieży audio, nie pozostaje ci nic innego, jak wymienić sprzęt lub... poszukać dobrej klasy karty dźwiękowej (np. Sound Blaster Live! w pełnej wersji).





Najpierw trzeba przygotować minidisc, nagrywając na niego ulubione utwory...





...później można już słuchać muzyki wszędzie, gdzie się tylko chce. Aż do wyczerpania się bateryjek!

SŁOWNICZEK

① **ATRAC** – system kompresowania danych dźwiękowych opracowany przez firmę Sony. Dzięki niemu na nośniku o określonej pojemności można zapisać znacznie więcej utworów. ATRAC odfiltrowuje dźwięki nie rejestrowane przez ludzkie ucho, pozostawiając jedynie te słyszalne. W ten sposób piosenka zajmuje mniej miejsca.

② **Karty pamięci** – karty zwiększające pojemność pamięci w przenośnych odtwarzaczach MP3. Pozwalają na przechowywanie większej liczby utworów, a także mogą być stosowane w innych urządzeniach cyfrowych, np. w aparatach.

③ **MD** – skrót od angielskiego słowa minidisc, oznaczającego rodzaj nośnika danych. Jest to płytka o budowie podobnej do CD, ale mająca średnicę 6.4 cm, i znajdująca się w obudowie o wymiarach 7 x 7 x 0.5 cm. Na jednym minidiscu mieszczą się 74 minuty muzyki.

④ **MP3** – skrót od MPEG-1 Audio Layer III. Jest to rodzaj kompresji plików dźwiękowych. Pozwala ona na prawie dziesięciokrotne zmniejszenie objętości plików przy zachowaniu jakości. MP3 jest formatem międzynarodowym, czyli każdy plik ma taką samą budowę, niezależnie od tego, gdzie powstał.

⑤ **Pamięć podręczna** – występuje w minidiscach i stanowi zabezpieczenie przed wstrząsami. Otóż urządzenie nie odczytuje utworów na bieżąco, ale z pewnym wyprzedzeniem. W takiej pamięci przechowywane jest zawsze około 40 sekund muzyki. Kolejne dane zwalniają miejsce dla nowych fragmentów utworów. Nawet gdy przejściowo nastąpi utrata kontaktu lasera z powierzchnią dysku, nie ma to i tak najmniejszego wpływu na muzykę nagraną w pamięci podręcznej. Użytkownik nawet nie zauważy, że coś się stało.

⑥ **S/PDIF** – rodzaj wyjścia, dzięki któremu można kopiować dane cyfrowe bez żadnych strat. Piosenka przegrana z CD na minidisc zachowuje więc taką samą jakość jak oryginał.

Elektroniczny tłumacz

W to, że znajomość języków obcych się przydaje, nie wątpi nikt. Jednak nawet jeśli bardzo dobrze znasz angielski czy niemiecki, nadal spotykasz się ze słowami, których po prostu nie rozumiesz. Wtedy najczęściej sięgasz po słownik

SEITE SCHLIESEN

Kiu hwong kilikwaskui?

bytko, ne bytko to je pytanie...

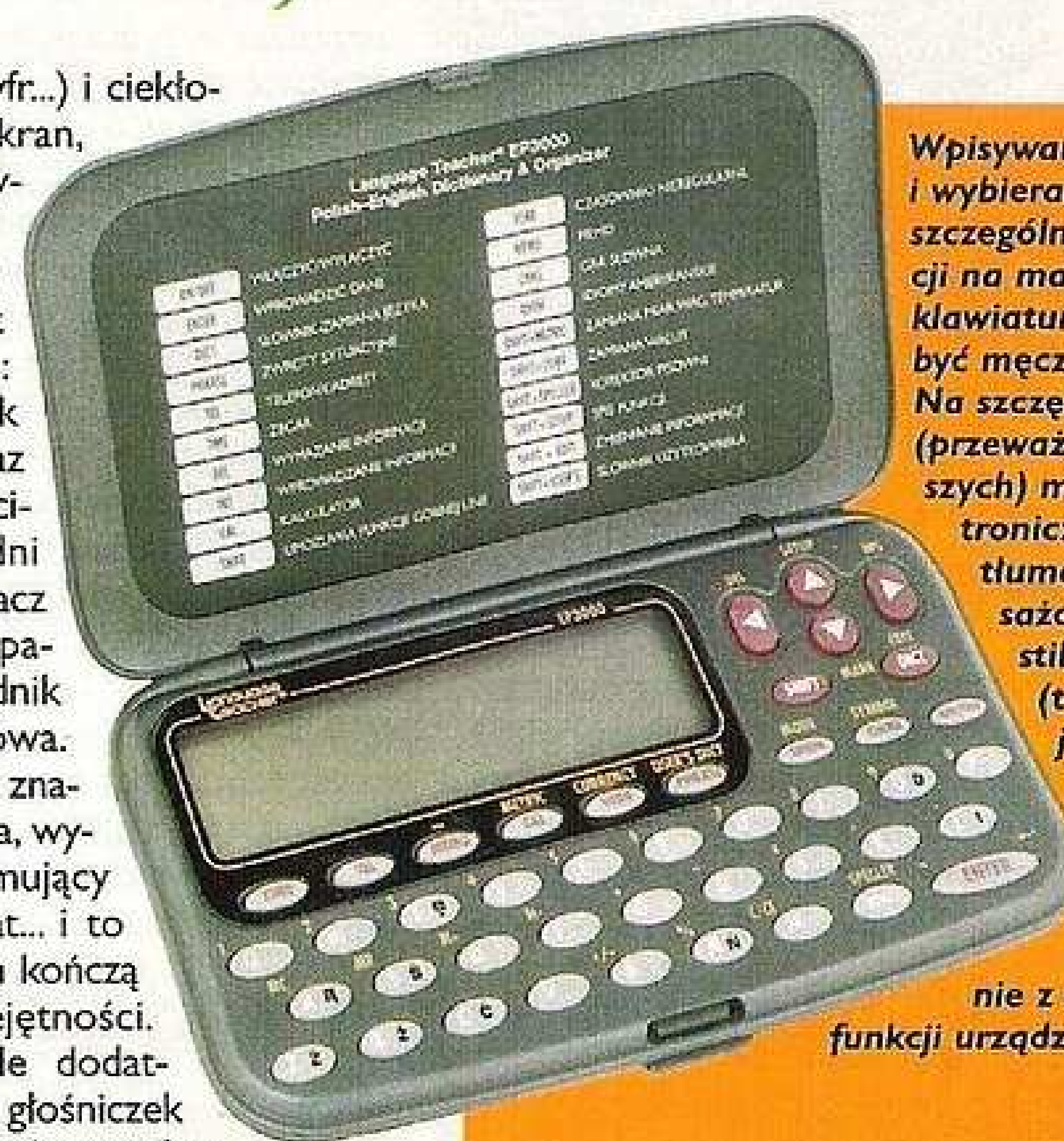
je ne comprende pas!

Porządny słownik zazwyczaj ma postać kilku opasłych tomów. Przekopanie się przez nie w poszukiwaniu jednego, nawet stosunkowo prostego słowa, może zabrać ci wiele drogocennego czasu. W takiej sytuacji lepiej skorzystać z komputerowych wersji tradycyjnych słowników. Wygodny program szybko wyszuka odpowiednie słowo lub wyrażenie i po kłopocie – wszystko staje się jasne. Ale co zrobić, gdy potrzebujesz słownika podczas wyjazdu na narty na ośnieżone stoki Austrii czy w szkole, gdzie po prostu nie można zabrać ze sobą komputera? Nie jesteś wcale skazany na podręczne słowniki z papieru, zawsze możesz skorzystać z ich elektronicznych odpowiedników!

Bracia i siostry kalkulatorów

Przenośne słowniki elektroniczne wywodzą się wprost od zwyczajnych kalkulatorów. W zasadzie proste modele za bardzo się od nich nie różnią. Mają większą klawiaturę (w końcu liter jest więcej niż cyfr...) i ciekłokrystaliczny ekran, który może wyświetlać także litery. Zasada ich działania jest bardzo prosta: użytkownik wprowadza wyraz z klawiatury, wciska odpowiedni przycisk, a tłumacz wyszukuje w pamięci odpowiednik wpisanego słowa. Gdy nie może znaleźć danego hasła, wyświetla informujący o tym komunikat... i to wszystko, na tym kończą się jego umiejętności. Niektóre modele dodatkowo posiadają głośniczek i potrafią odczytać wyszukany wyraz. Oczywiście rozwój elektroniki nie ominął słowników, które zaczęto wyposażać w coraz to nowsze funkcje ułatwiające posługiwanie się językiem obcym. Są to między innymi tabele czasowników nieregularnych czy proste rozmówki przydatne wtedy, gdy chcesz np. spytać na stoku rodowitego Austriaka, jak zjechać z góry i to najprostszą trasą.

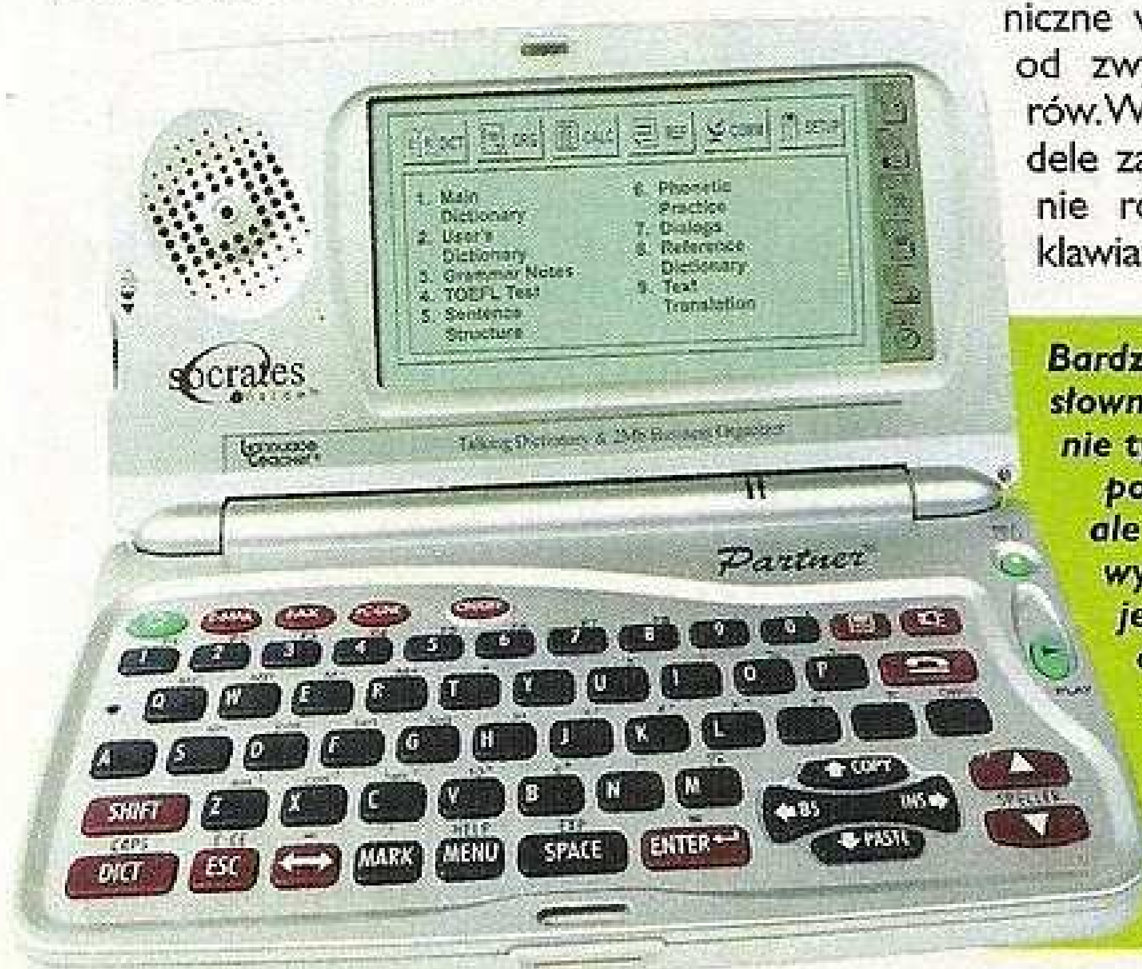
Dalszy rozwój zmienił słowniki w urządzenia tłumaczące. Początkowo słowniki potrafiły tłumaczyć tylko proste wyrażenia, obecnie radzą sobie nawet z dosyć skomplikowanymi tekstami. Nadal jednak nie należy im ufać bezgranicznie, zdarza się bowiem, że popełniają podstawowe błędy, które rozśmieszyłyby do łez twojego nauczyciela. Coraz więcej słowników potrafi też wypowiadać określone wyrazy, a niektóre są nawet w stanie sprawdzić poprawność wymowy użytkownika (poprzez system rozpoznawania dźwięku).



Wpisywanie słów i wybieranie poszczególnych funkcji na maleńkiej klawiaturce może być męczące. Na szczęście wiele (przeważnie droższych) modeli elektronicznych tłumaczy wyposażono w plastikowy rysik (taki sam jak w palmtopach), który ułatwia korzystanie z wszystkich funkcji urządzenia

Angielsko-polski system komunikacyjny

Taką trochę szumną, ale w pełni zasłużoną nazwę otrzymał Partner firmy Ectaco. Zewnętrznie przypomina on palmtopa z podręczną klawiaturą i ciekłokrystalicznym wyświetlaczem w górnej części obudowy. Skojarzenia z podręcznym komputerkiem nie dotyczą jedynie obudowy, podobnie jak w większości palmtopów, ekran Partnera jest czuły na dotyk i obsługuje się go specjalnym piórkiem. Umożliwia nie tylko tłumaczenie pojedynczych słów (słownik zawiera ponad milion wyrazów i wyrażeń) oraz całych tekstów (wpisywanych z klawiatury bądź przesyłanych z komputera), ale oferuje także kompletny kurs amerykańskiej

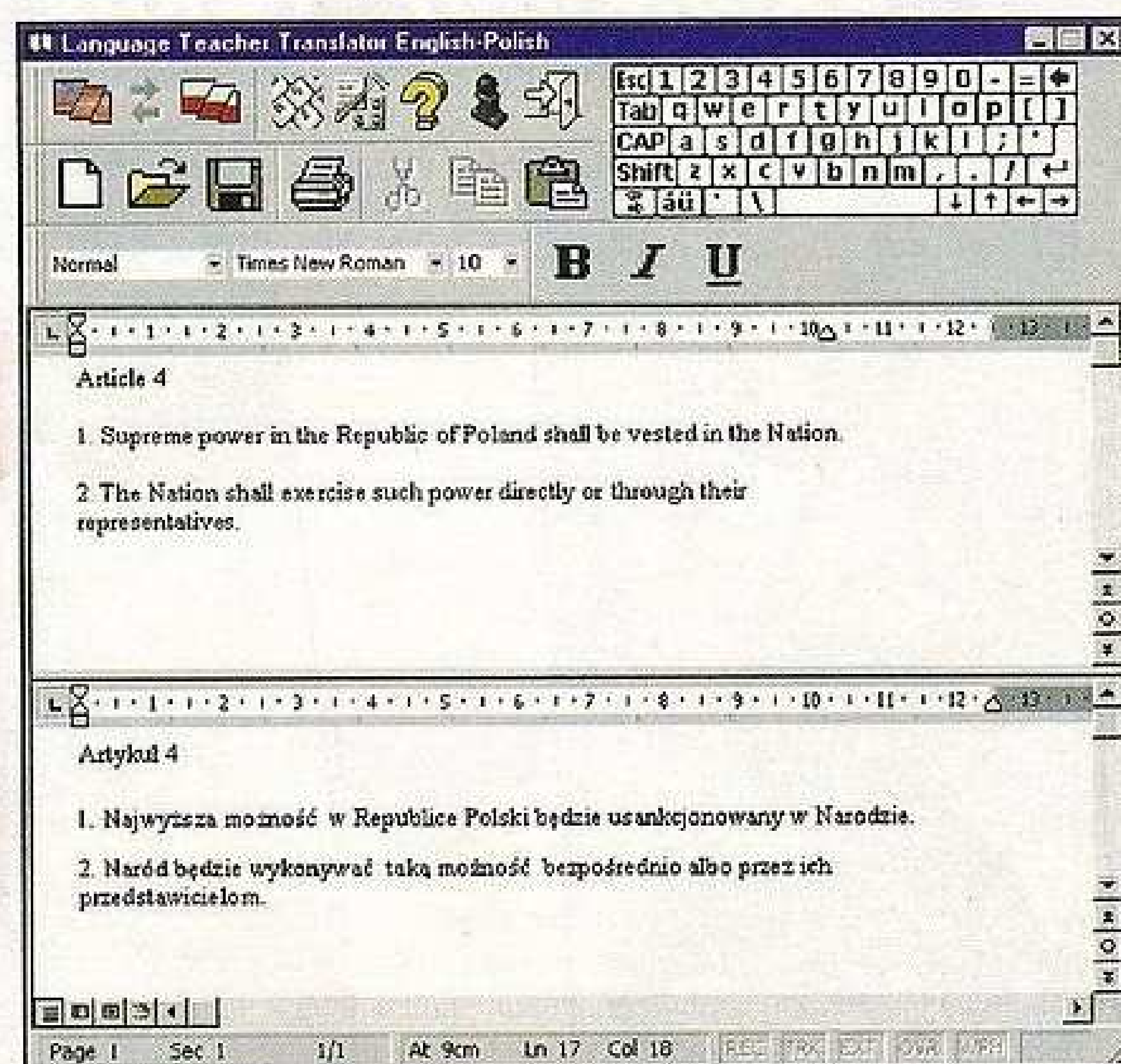


Bardziej skomplikowane słowniki umożliwiają nie tylko tłumaczenie pojedynczych słów, ale także naukę ich wymowy. Ponadto, jeśli masz chwilę czasu, możesz także sprawdzić swoją znajomość danego języka za pomocą przygotowanych testów



Najmniejsze modele można bez trudu schować do kieszeni spodni lub koszuli





Niektóre słowniki elektroniczne mogą współpracować z komputerami, co ułatwia tłumaczenie dłuższych tekstów

odmiany języka angielskiego. Do urządzenia dołączono specjalny podręcznik, w którym zapisano sporą dawkę teorii na temat angielskiej gramatyki (między innymi listę czasowników nieregularnych). Zawiera on także sporą liczbę wskazówek na temat budowy zdań i praktycznego używania języka. Swoją wiedzę możesz od razu sprawdzić, wybierając jeden z przykładowych testów TOEFL. Gdy go wypełnisz, elektroniczny tłumacz podsumuje twoje umiejętności i bezlitośnie wyłapie błędy. System korekcji wymowy pomoże przećwiczyć akcent. Komputerek poda ci polski wyraz lub wyrażenie, a ty będziesz musiał wymówić je głośno (oczywiście po angielsku). Potem system przechwytywania mowy wyłapie błąd w wypowiadanych przez ciebie zdaniach i wyrazach. Dzięki temu będziesz mógł dobrze przygotować się przed spotkaniem oko w oko z cudzoziemcem. Oczywiście, zawsze możesz liczyć na podpowiedź (także dźwiękową). Szkoda tylko, że wielkość urządzenia zmusiła konstruktorów do zastosowania maleńkiego głośnika – czasami po prostu trudno zrozumieć słowa wymawiane przez lektora. Poza tym wszystko działa bez zarzutu, a zabawa w tłumacza jest całkiem przyjemna. W przerwach pomiędzy powtarzaniem kolejnych słówek możesz skorzystać z 2 MB notatnika elektronicznego, udostępniającego większość niezbędnych akcesoriów, od prostej bazy telefonów do aplikacji pozwalającej odbierać pocztę elektroniczną poprzez Internet. Szkoda tylko, że cena urządzenia (ok. 1900 zł) jest taka wysoka.

Oryginalny kształt obudowy czy rzucające się w oczy kolory, to jedynie opakowanie! Liczy się przede wszystkim dostęp do dodatkowych funkcji, np. podręcznego notesu, książki telefonicznej czy zegarka

Dodatkowe funkcje

Współczesne podzespoły elektroniczne mogą pełnić wiele różnorakich funkcji. Wykorzystują to producenci słowników elektronicznych, wyposażając swoje produkty w dodatkowe możliwości. Większość z nich potrafi pracować jako prosty kalkulator, część oferuje bardziej zaawansowane funkcje matematyczne, włącznie z kreśleniem wykresów. Pozwoli ci to np. sprawdzić, czy poprawnie wykonałeś zadanie z matematyki. Część posiada także niezwykle przydatne opcje notatnika elektronicznego, pozwalające korzystać z kalendarza, planu dnia oraz zapisywać w pamięci urządzenia adresy, numery telefonów czy krótkie notatki. Niektóre modele dają możliwość połączenia z komputerem w celu synchronizacji danych. Dzięki temu nie będziesz musiał dwa razy wklepywać adresu czy numeru telefonu kolegi, możliwe stanie się także przegranie do słownika notatki napisanej w domu na „dużym" komputerze. Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie, aby zrobić odwrotnie, czyli zanotować coś w notatniku, a następnie przenieść to do PC i wydrukować w domu. Niektóre słowniki posiadają również proste gry, pozwalające zrelaksować się pomiędzy nauką słówek. Bardzo ciekawą funkcję posiada Language Teacher EGP 97ir. Otóż, dysponując dwoma takimi słownikami, można się porozumiewać poprzez wpisywanie wiadomości (podobnie jak SMS w komórkach), które urządzenia wymieniają poprzez port podczerwieni. Taką funkcję można wykorzystywać do bezgłośnego porozumiewania się np. w czasie lekcji (o zastosowaniu podczas klasówek wolimy nie wspominać...) Chyba więc warto pomyśleć o zakupie tak przydatnego urządzenia.



Najpoważniejszym mankamentem elektronicznych tłumaczy jest ich wysoka cena. Najbardziej rozbudowane modele mogą kosztować nawet prawie 2000 zł

Kupić, czy nie kupić?

Mimo że korzystanie z elektronicznego słownika jest wygodne i szybsze niż wertowanie kartek w jego „analogowym" odpowiedniku, to jednak za dużo wyższą cenę oferuje on niewiele więcej niż standardowy, papierowy translator. Natomiast bardziej skomplikowane modele, posiadające funkcję wypowiadania słów i inne zaawansowane opcje, są bardzo drogie. Pozostaje mieć nadzieję, że ceny wkrótce zmaleją i każdego będzie stać na podręcznego tłumacza.

INFO

Ile to kosztuje?

Niestety, elektroniczne słowniki nie należą do tanich urządzeń. Jedynie ceny najprostszych modeli są w miarę przystępne.

Ectaco ML 101	100 zł
Ectaco EP 3000	375 zł
Ectaco PC 750P	750 zł
Ectaco EGP 2300T	855 zł
Ectaco EFP 630T	900 zł
Ectaco EP 586HT	1820 zł

Więcej informacji znajdziesz na stronie: www.ectaco.com



Tekst: Krzysztof Adamczyk ; Zdjęcia: materiały prasowe Ectaco (www.ectaco.com), StockByte. Ubrania do sesji zdjęciowej wypożyczył sklep DIVERSE, Warszawa ul. Chmielna 11

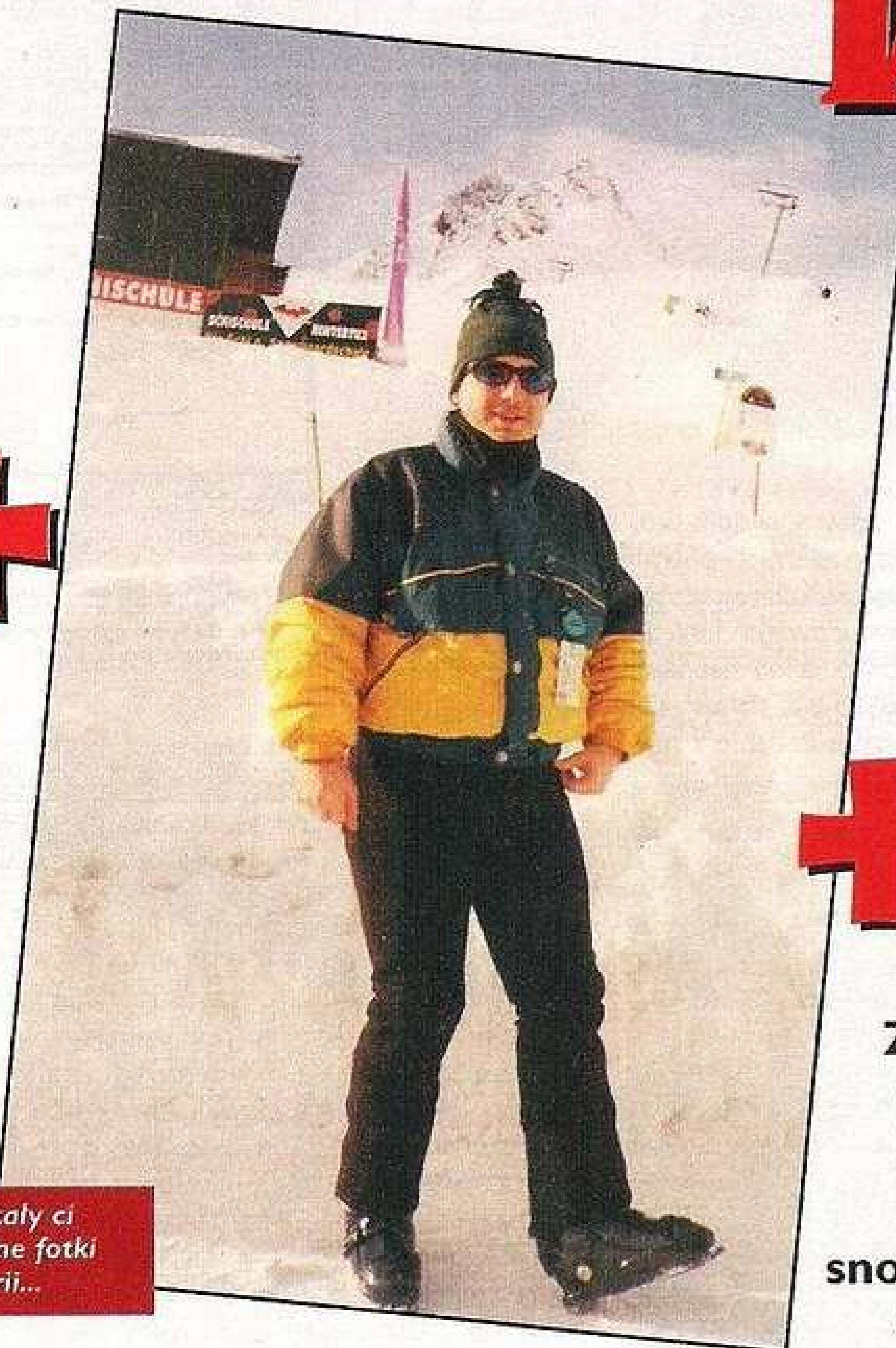
Wesołe

Na nartach z Larą Croft

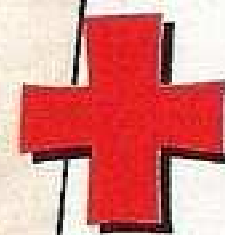


Lara już opuściła nasz kraj...





Zostały ci nudne fotki z ferii...





...i ładne screeny z ulubionej gry

Zdjęcia z ferii zimowych zazwyczaj nie przedstawiają żadnych niesamowitych scen. No, chyba że uda ci się uchwycić na fotografiach pierwsze zjazdy na snowboardzie twojej babci albo narciarza wleczonego przez wyciąg orczykowy...

Jest jednak sposób, dzięki któremu możesz urozmaicić nudne zdjęcia. To fotomontaż – cudowna metoda na ośmieszanie znanych postaci, przekonanie niedowiarków o istnieniu UFO, albo... wmówienie kolegom, że spotkałeś Larę Croft na spacerze po szkolnym boisku. Jedyne, czego potrzebujesz, to prosty program graficzny (**my użyliśmy PaintShop Pro**) oraz skaner do zeskanowania swoich zdjęć. Jeśli nie masz żadnych ciekawych obrazków, możesz też skorzystać z internetowych zbiorów darmowych fotografii. I jeszcze jedno: program PaintShop Pro należy do kategorii shareware, a jego testowa, 30-dniowa wersja, znajduje się w Sieci pod adresem **www.jasc.com oraz na płycie CD z wydania CLICK! Extra o THE SIMS**. Uwaga, program zajmuje ok. 30 MB, przy jego ściąganiu najlepiej więc korzystać ze stałego łącza.

1. Narzędzia

Aby przerobić zdjęcia, będziesz musiał użyć następujących narzędzi:

- **LUPA (Zoom)** – powiększasz lub zmniejszasz nią obrazek. Po wybraniu tego narzędzia kliknij lewym klawiszem, aby powiększyć obraz, a prawym, aby go zmniejszyć.
- **ZNIEKSZTAŁCENIA (Deformation)** – dzięki tej opcji możesz nie tylko zmieniać wielkość poszczególnych elementów obrazu, ale także je zniekształcać.
- **PRZESUŃ (Mover)** – służy do przesuwania wybranych fragmentów zdjęcia.
- **LASSO (Freehand)** – tym narzędziem możesz zaznaczać wybrane fragmenty obrazka i poddawać je dalszej obróbce.
- **PIPETA (Dropper)** – służy do precyzyjnego dobierania koloru narzędzi rysunkowych.
- **PĘDZEL (Paintbrush)** – jest podstawowym narzędziem rysunkowym, może przyjmować różne kształty, w zależności od wybranych opcji.
- **STEMPEL (Clone Brush)** – specjalny rodzaj pędzla, kopiujący obraz z jednego miejsca w drugie.

2. Bohater ostatniej akcji

Rozpoczynamy nasze małe fotograficzne oszustwo. Na początku musisz zeskanować zdjęcia, które wykorzystasz do wykonania fotomontażu. My użyliśmy fotek z zimowego wypadu na narty oraz podobizny bohaterskiej Lary Croft. Dzięki temu będziemy mogli pochwalić się, że spotkaliśmy na stoku bohaterkę Tomb Raidera!

- Rozpoczynasz od wczytania obrazka z panną Croft. Potrzebujesz samą jej postać, bez tła. Aby pozbyć się niepotrzebnych części, trzeba użyć LASSA. Najpierw jednak wejdź do menu na górnej belce, wybierz VIEW, potem TOOLBARS. Upewnij się, że jest włączona opcja TOOL OPTIONS PALETTE.
- Teraz po wybraniu narzędzia LASSO możesz w okienku TOOL OPTIONS FREEHAND zmieniać jego działanie. Ustawiając SELECTION TYPE na FREEHAND zaznaczasz obszar „ręcznie", używając POINT TO POINT, zaznaczasz punkty i łączysz je linią prostą.
- Wybierając dowolną technikę, zaznacz swoją postać (Larę). Nie musisz tego robić bardzo dokładnie. Gdy już dotrzesz do początku obrysu, kliknij prawym klawiszem myszki. Postać powinna zostać obwiedziona „pływającą" ramką.
- Teraz wybierz z górnego menu EDIT, a potem COPY. Wejdź ponownie do menu i wybierz PASTE – AS NEW IMAGE. W ten oto sposób postać znalazła się na nowym obrazku pozbawionym (na razie) tła. Poprzedni obrazek możesz zamknąć, ponieważ nie będzie ci już potrzebny.



***Skanowanie.** Najpierw zgromadź potrzebne materiały, a jeżeli nie masz skanera, skorzystaj z pomocy kolegów lub z archiwów zdjęć w Sieci*



Dzięki użyciu selekcji (tak fachowo nazywa się "pływająca ramka") możesz wiele zdziałać...

zdjęcia



Wystarczy dobry pomysł i już masz extrafotkę!

3. Przygotowanie elementów obrazka



Teraz trzeba usunąć niepotrzebne tło widoczne za Larą. Można by pozbyć się go korzystając z lassa albo gumki, jednak jest na to inny sposób, pozwalający przywrócić stan początkowy w (prawie) każdym momencie pracy.

● W tym celu wybierz z górnego menu MASK – NEW – SHOW ALL, a następnie z tego samego miejsca EDIT. Od tej chwili narzędzia rysunkowe zaczną działać w specjalny sposób (ale o tym za moment).

● Przed rozpoczęciem pracy powiększ obraz przy użyciu LUPY tak, abyś mógł wygodnie pracować nad zdjęciem.

● Wybierz pędzel. Czy zauważyłeś, że malując kolorem czarnym (menu z prawej strony ekranu) kasujesz obrazek, a używając białego – przywracasz go z powrotem? Teraz już wiesz, o co chodzi – musisz ostrożnie pozbyć się całego tła dookoła postaci.



Dobrze dobrany rozmiar pędzla znacznie ułatwi ci pracę. Pamiętaj o tym!

● Nie musisz się męczyć z ogromnym pędzlem! Wybierz jego odpowiedni rozmiar z okna TOOL OPTIONS PAINTBRUSH.

● Najpierw jednak w zakładce CURSOR AND TABLET OPTIONS zaznacz SHOW BRUSH OUTLINES. Dzięki temu zobaczysz na ekranie rzeczywisty rozmiar pędzla.

● Możesz też rysować (a właściwie kasować rysunek), korzystając z linii prostych. W tym celu przytrzymaj wciśnięty SHIFT i kliknij myszką na początku i końcu linii.



● Gdy już skończysz pracę i będziesz miał na obrazku tylko i wyłącznie samą postać, wejdź do menu MASK i wyłącz funkcję EDIT.

● Teraz przyszła pora na pozbycie się maski. Wybierz MASKS, DELETE i odpowiedz twierdząco na pytanie komputera. Maska zostanie usunięta i otrzymasz gotową do użycia postać. Uwaga, kasując maskę, tracisz możliwość poprawienia niepotrzebnie skasowanych fragmentów obrazka. Przed użyciem tej funkcji upewnij się, że wszystko jest dobrze przygotowane (nie zostały śmieci).

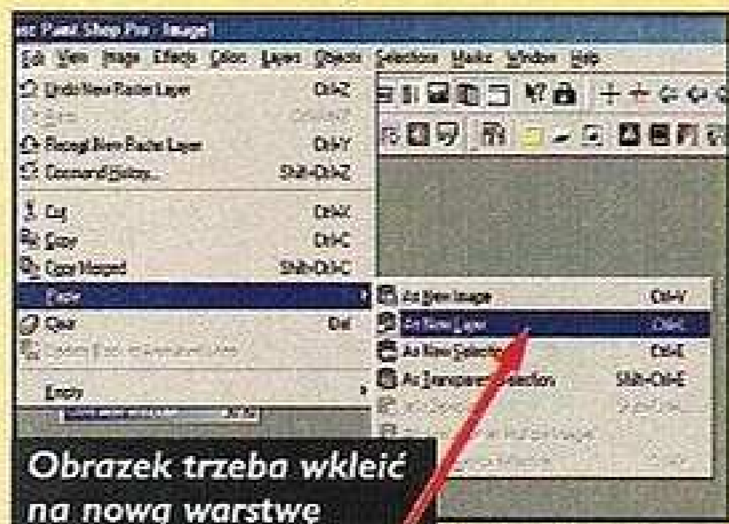
● Jeśli chcesz użyć innych obrazków do montażu, przygotuj je dokładnie w ten sam sposób.

4. Montowanie

Powoli zbliżamy się do końca pracy, jeśli masz już przygotowane wszystkie części swojego montażu, możesz przystąpić do połączenia ich ze sobą.

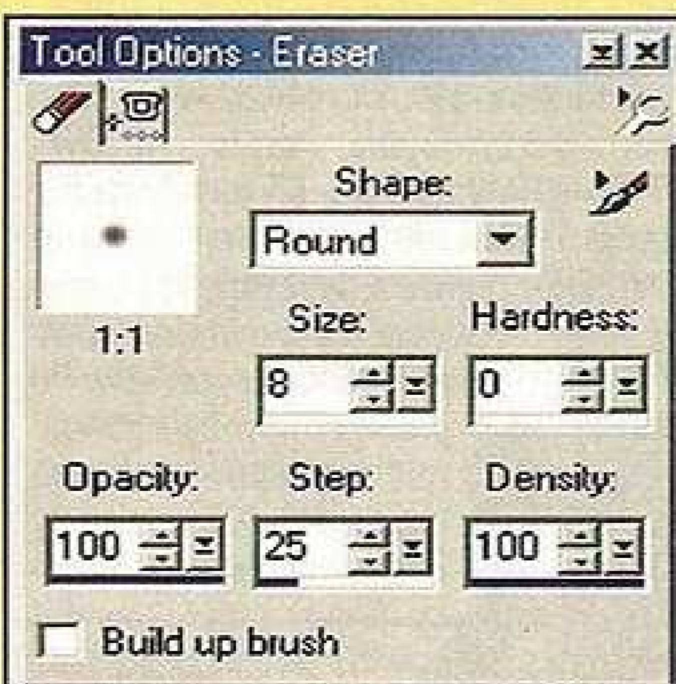
● Wczytaj do programu zdjęcie stanowiące podstawę twojego montażu (u nas jest to pucołowaty narciarz).

● Powróć do zdjęcia z Larą (lub inną postacią). Wybierz z menu EDIT (rys. poniżej), opcję COPY, a następnie wróć do głównego obrazka i wybierz PASTE – AS NEW LAYER. Postać znajdzie się na obrazku na osobnej warstwie.



Obrazek trzeba wkleić na nową warstwę

Co to są warstwy? Można porównać je do przezroczystych folii, zawierających poszczególne elementy obrazka. Dzięki temu, że tło z tobą i Lara będą na osobnych warstwach, możesz je niezależnie od siebie zmniejszać i przesuwać tak, aby uzyskać jak najlepszy efekt.



Gumka pomoże ci pozbyć się śmieci na ostatnim etapie produkcji swojego zdjęcia

● Jeśli chcesz domontować więcej niż jedną postać, musisz powtórzyć powyższe czynności tak, aby każdy element zdjęcia znalazł się na osobnej warstwie.

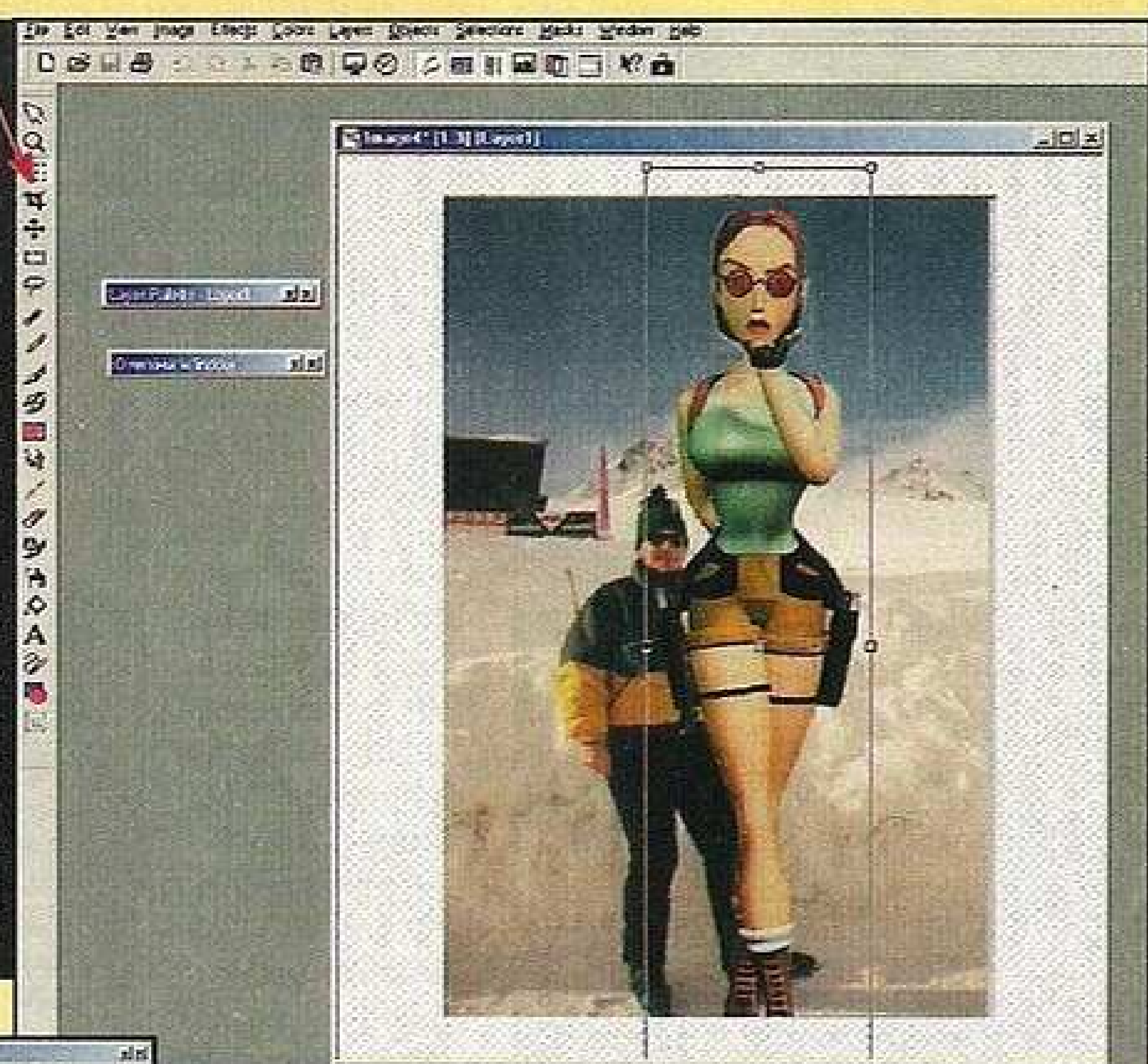
● Obejrzyj uważnie obrazek. Jeśli dookoła postaci znajdują się jakieś niepotrzebne pozostałości, starannie usuń je za pomocą gumki.

● Najprawdopodobniej jedna z postaci na zdjęciu nie pasuje za bardzo do drugiej. Zobacz, bohaterka Tomb Raidera jest duża, postać obok wygląda jak karzeł. Trzeba to naprawić.

● Pracując na warstwie z domontowywaną postacią (zobacz w LAYER PALETTE, aktywna warstwa jest podświetlona na granatowo), wybierz narzędzie DEFORMATION. Teraz, „łapiąc kursorem" za narożniki zaznaczonego obszaru i przesuwając myszkę, możesz zmieniać rozmiary postaci.

● Na koniec wybierz z menu LAYERS opcję MERGE – MERGE ALL. Ta funkcja złączy wszystkie warstwy ze sobą, dzięki czemu otrzymasz gotowy obrazek, który możesz zapisać na dysku lub wydrukować.

Na tym kończymy zabawę ze zdjęciami, może jednak tobie uda się przygotować jakąś śmieszną fotkę? Jeśli tak, przyślij nam jej wydruk – być może czeka cię niespodzianka...



Zwichrowane zabawy... Poza prostym powiększaniem i zmniejszaniem to narzędzie oferuje dużo więcej opcji zniekształcania elementów obrazka. Wystarczy poeksperymentować z wciśniętymi w różnych kombinacjach klawiszami ALT, SHIFT oraz CONTROL. Miłej zabawy!



Wszystko pod kontrolą. Przy montażach z wielu elementów kontroluj wskaźnik LAYER PALETTE!

Tekst: R.J.„Yackoo!", Zdjęcia: EIDOS Interactive & R.J.„Yackoo!"

Dźwięk dzwoniącej komórki nie dziwi już nikogo. Jeśli chcesz wzbudzić ciekawość, twój telefon musi zagrać znany przebój, melodię z filmu albo gry







Również niektórzy operatorzy Sieci komórkowych oferują nowe dzwonki, np. na stronie www.plusgsm.pl



Innym przydatnym programem dla twórców melodyjek jest RING BOX

Muzykalna komórka

Niestety, telefony komórkowe mają zwykle niewielki wybór melodyjek, a jeśli nawet jest w czym przebierać – i tak do wykorzystania nadaje się jedynie kilka z nich.

TiPSY

Sposób na plik MIDI

■ Pliki MIDI możesz stworzyć na kilka sposobów. Zapewne masz jakiś ulubiony utwór nagrany na twardym dysku komputera w formacie MP3. W celu przekonwertowania go na plik MIDI należy użyć programu do konwersji na format pośredni – WAV, np. Mp32wav.

■ Tak wygenerowany plik WAV należy następnie wczytać do edytora plików muzycznych, np.: Sound Forge i tam poddać dalszej obróbce.

■ Obróbka może sprowadzać się wyłącznie do wycięcia fragmentu utworu, który ma być zamieniony na dzwonek. Można jednak, korzystając z okazji, odfiltrować szumy i inne niepotrzebne dźwięki (np.oklaski publiczności z utworów koncertowych) czy też poprawić jakość nagrania.

■ Wycięty fragment utworu zapisz w osobnym pliku i przekonwertuj na plik MIDI z pomocą programu Midi2tone. O ile konwersja MP3 -> WAV przebiega najczęściej bez ingerencji użytkownika, to konwertując plik WAV do MIDI musisz podać kilka parametrów. Nie ma na to uniwersalnej recepty i parametry należy dobierać metodą prób i błędów (choć na pewno przyda się elementarna wiedza muzyczna).

■ Samodzielne tworzenie plików MIDI nie jest może najprostszą czynnością, ale dzięki niemu otrzymasz taki dzwonek do komórki, jaki sobie wymarzyłeś. Jeśli jednak jest to dla ciebie zbyt trudne, zawsze możesz użyć gotowych plików MIDI dostępnych w Internecie.

Wiele sposobów

Unikalne melodyjki spotyka się rzadko. A przecież ich stworzenie nie jest takie trudne. Istnieją trzy podstawowe sposoby zrobienia własnego dzwonka. Pierwszy, najprostszy, polega na wykorzystaniu wbudowanego w komórkę edytora melodii. Problem polega na tym, że wymaga on podania dokładnej notacji nutowej oraz tempa, w jakim melodia ma być odgrywana. W przezwyciężeniu muzycznej ignorancji pomogą ci zestawy programów. Różnią się one w zależności od telefonu, na jaki chcesz wgrać melodię. Najbardziej rozpowszechnione na naszym rynku są programy do aparatów Nokii.



MIDI!

Podstawą twojej działalności będą pliki w formacie MIDI. Ich zdobycie nie stanowi kłopotu (często dostarczane są razem z programem do konwersji), a w skrajnym przypadku możesz sam je stworzyć (patrz ramka). Używając programu o nazwie **Midi2tone**, poddajesz plik obróbce, w wyniku której otrzymujesz zapis nutowy **(RTTTF – Ringing Tones Text Transfer Language)** melodii zapisanej w pliku **MIDI**. Fragment wybrany do przetworzenia powinien spełniać kilka kryteriów. Po pierwsze, musi zawierać wyraźny i łatwo rozpoznawalny mocny rytm. Inaczej sygnał komórki przypominać będzie serię chaotycznych dźwięków. Fragment nie powinien być również zbyt długi.

Mając zapis nutowy melodii, możesz samodzielnie wprowadzić go do telefonu bądź posłużyć się kolejnym programem do konwersji nut na sekwencje klawiszy. Służy do tego program **ToneKey**. Dzięki niemu otrzymujesz prostą serię klawiszy, które należy kolejno wprowadzać w edytorze melodii. Nie możesz zapomnieć o ustaleniu tempa, w którym melodia ma być odgrywana. Bez tego usłyszysz serię pisków. Metoda ta ma tę zaletę, że dzięki wyżej wymienionym programom możesz stworzyć dowolną liczbę melodii. Nie wymaga też posiadania sporo kosztującego (powyżej 60 zł) specjalnego kabelka do łączenia komórki z kom-



Ze strony www.yourmobile.com możesz wysyłać na swój telefon zarówno nowe dzwonki, jak i loga. Musisz się tylko zarejestrować (za darmo) jako użytkownik serwisu

www.swiatgsm.iq.pl

Twoja Reklama moz˙e byc´ tutaj napisz

gsm-technology.com software - PROGRAMS & SOLUTIONS .::

Zag?osuj !!! GSM TOP PL - GSM TOP.COM - Top GSM Pox - MobileMax - GSM WAREZ SITES -

dodaj do ulubionych | ustaw jako strone˛ startowa˛

Telefony
- Sim-Lock
- Logo
- Schematy kabli
- Net monitor
- Vibra w N3210
- Nowe gry w N3210
- Flashowanie T10> T18
- Niebieskie os´wietlanie w N3210
- Demontaz˙ telefonu Nokia 3210

Galeria Logo:
- Operatora
- Startowe
- Grupy
- Siemens S25

Kody
- Sieciowe
- do telefonów

SMS
- Wszystkie sieci

Dzwonki

ŚWIAT GSM

...News...

13 stycznia 2001,
Na pocza˛tek chcia?bym z˙yczyc´ wszystkim duz˙o zdrowia w Nowym Roku 2001. Po krótkiej przerwie wracamy z powrotem. Na pocza˛tek troche˛ nowego softu i solucji i cos´ EXTRA. Dzwonki do telefonów Alcatel !!!

Ranking stron telekomunikacyjnych - zag?osuj !!!

Nokia cables description for NOKEY BOX
GSMTools - v1.012. Obs?uguje juz˙ 3210,8210 i 8850
Nokia Logomanager 1.1b7.2 (not cracked)
Mitsubishi flasher software
Mitsubishi Trium Flasher cable details
Nokia Cable Flasher by Dejan
Philips Savvy 168 Cx 189w7 NSCK reader from Dump
Siemens s35 v07 unlock solution by Bad

Dzwonki do telefonów Alcatel (by Konrad)

Niestety w ostatnim czasie mam powaz˙ne problemy ze sprze˛tem, wie˛c aktualizacje serwisu nie sa˛ tak cze˛ste.

Software GSM eXchange

Sonda
Czekam na Wasze propozycje na temat nowej sondy. Bardzo prosze˛ o przesy?anie mi ich na ten adres archiwum

Subskrypcja
Aby otrzymywac´ info o zmianach w serwisie wpisz swój adres e-mail.

Twój e-mail GO!

Hosted by: IQ

Wiele przydatnych programów do tworzenia i wgrywania własnych dzwonków znajdziesz pod adresem www.swiatgsm.iq.pl

puterem. Minusem jest czasochłonność, bo zadowalające wyniki uzyskuje się metodą prób i błędów, np. wycinaniem z pliku MIDI różnych sekwencji melodii.

Połącz się...

Drugi sposób różni się od pierwszego metodą przesyłania do komórki gotowej melodii w formacie RTTTL za pomocą kabla bądź SMS-a z wykorzystaniem specjalnego centrum dostępowego (automatycznie czynność tę wykonuje **program SmartSMS**). Do porozumiewania się z komórką poprzez kabel potrzebny jest specjalny program (np.: **PC-composer**) potrafiący rozpoznać dany model aparatu.

Format RTTTL uzyskasz konwertując plik MIDI za pomocą programu Midi2Tone. Mając odpowiedni kabel, można wgrywać do komórki nie tylko nowe melodyjki, ale (jeśli dany model na to pozwala) także logo startowe, jak i wykonywać inne czynności. Trzeba się jednak liczyć z faktem, że ingerencja w oprogramowanie komórki może zakończyć się jej zablokowaniem.

Metoda centrum dostępowego niesie za sobą dwojakie utrudnienia. Po pierwsze, w Polsce takie centrum nie istnieje. Aby skorzystać z zagranicznego, niezbędny jest modem i... gotowość zapłacenia 2 zł na minutę międzynarodowego połączenia. Po drugie, nie wszystkie telefony akceptują wgrywanie tonów melodyjek tą metodą.

Przez Internet

Osoby chcące jak najmniejszym wysiłkiem wgrać do komórki nowy dzwonek, mogą skorzystać ze specjalnych serwisów internetowych. Podzielić je można na dwa rodzaje. Jedne zawierają jedynie gotowe sekwencje klawiszy do wprowadzenia do edytora dzwonków. Bardziej zaawansowane serwisy umożliwiają wybór i przesłuchanie pliku MIDI, a potem automatyczne przesłanie go pod wskazany numer telefonu (nie zawsze pozwalają jednak wysyłać dzwonek za granicę). Nie wszyscy producenci telefonów komórkowych zaopatrują swoje wyroby w mechanizmy pozwalające na odbiór dzwonków w SMS-ach. A oto ciekawe strony:

- **www.yourmobile.com/** – pozwala wybrać plik MIDI, a potem przesłać go jako dzwonek pod wskazany numer telefonu.
- **http://republika.pl/marekba/gsm.htm** – znajdziesz tutaj opisywane w tekście programy – Midi2Tone, ToneKey oraz wiele innych.
- **www.audioworks.com** – znajdziesz tutaj Wav2Midi
- **http://dzwonki.plusgsm.pl/** – strona dla abonentów PlusGSM. Dzięki niej można wybrać i przesłać dzwonek za pomocą SMS-a. Mały wybór, SMS płatny według cennika. Przeczytaj też instrukcję online.
- **www.iguanasms.com/iguana/smsmain.htm** – możliwość wysłania pliku MIDI, który zostanie odesłany w formie SMS-a z dzwonkiem pod wskazany numer. Dostępne również gotowe dzwonki do pobrania.

INFO
Uwaga, nie szalej!

■ Programowanie dzwonka przy pomocy kabelka może zaszkodzić twojej komórce. Przez pomyłkę możesz np. uszkodzić oprogramowanie swojego aparatu, co kończy się wizytą w serwisie i wydatkami.

■ Nie wszystkie modele komórek pozwalają na wpisanie własnej melodii. Do „muzykalnych" telefonów należą między innymi: Nokia 3210, 61x0, 7110, 88x0, 8110i, 8148i, 8210, 9110 i 9110i, Siemens C25, S25, C35, S35 oraz większość nowszych Ericssonów. Dokładne dane na ten temat znajdziesz w instrukcji swojej komórki.

■ Zanim zaczniesz wpisywać wszystkie znane ci melodie, zwróć uwagę, że osoby nachalnie chwalące się swoimi melodyjkami są często określane mianem lamerów...

Ericsson

Również do Ericssona możesz wpisać własny dzwonek, niestety, w większości przypadków musisz to zrobić ręcznie.

CZEGO POTRZEBUJESZ?

● Przyda ci się programik Ericsson Music Box, dzięki któremu stworzysz i przesłuchasz melodyjkę. Wszystko dzięki miniklawiaturze, która pojawi się na ekranie...



JAK TO ZROBIĆ?

● Wybierz utwór w formacie RTTL, który ci się podoba i wklej go do programu.

● Posłuchaj, czy dobrze brzmi i czy na pewno ci się podoba...

● W telefonie wejdź do opcji zapisywania własnej melodii i wpisz wszystkie nuty.

Nokia

W najlepszej sytuacji są posiadacze telefonów Nokia. Ich sprzęt pozwala nie tylko wpisywać melodyjki z klawiatury, ale i programować je przy pomocy komputera i połączenia kablowego (metoda ryzykowna) albo wiadomości SMS.

CZEGO POTRZEBUJESZ?

● Jeśli chcesz wpisać muzyczkę samodzielnie, przyda ci się program wyświetlający zawartość pliku MIDI jako... kombinację klawiszy do wciskania w telefonie lub w formie nut.

● Wejdź do opcji programowania muzyki i wpisz cały utwór.

A MOŻE BY TAK KABELEK?

● Przede wszystkim potrzebny ci będzie odpowiedni przewód. Możesz go kupić w sklepach z akcesoriami GSM lub na giełdach elektronicznych.

● Potrzebujesz też odpowiedniego programu do komunikacji z telefonem, np. Nokia Logo Manager.



● Podłącz telefon do komputera, włącz oba urządzenia, wybierz View/Edit ringtone i za pomocą schowka wklejaj w okienko fragment melodii w formacie RTTTL.

● Teraz wybierz Send i poczekaj, aż telefon odbierze dzwonek i oczywiście zapisz go w pamięci aparatu.

MUZYCZKA Z SIECI

● Możesz skorzystać z internetowych serwisów wysyłających dzwonki poprzez SMS. Jak je obsłużyć? To zależy od serwisu. Tam też znajdziesz potrzebne informacje.

Siemens

Własne dzwonki możesz programować np. w modelach x25 i x35. Niestety, nie mają one możliwości wczytania melodii dzwonka przez wiadomość SMS, tak więc nuty musisz wpisać ręcznie.



❶ wczytuje plik MIDI; ❷ przewija nuty; ❸ odtwarza melodię; ❹ podgląd klawiatury

PRZYDATNY PROGRAMIK

● Aby nie męczyć się za bardzo, skorzystaj z programiku MIDI-2-C25, który pokaże ci, jak wpisywać melodię nuta po nucie. Przyda się też kilka plików MIDI z utworami, które chciałbyś wpisać w pamięć swojego telefonu.

JAK TO ZROBIĆ?

● Wybierz utwór MIDI, który ci się najbardziej podoba.

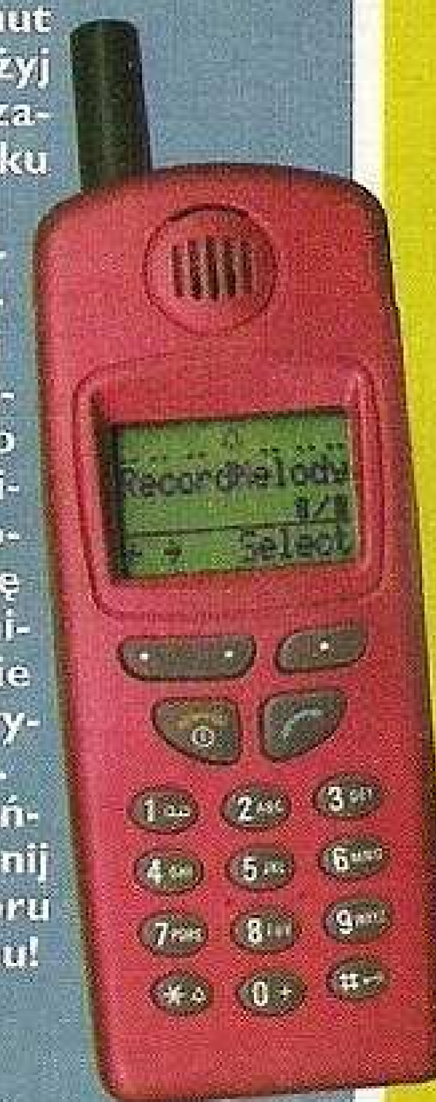
● Wczytaj go do programu.

● Na ekranie monitora masz podaną pierwszą nutę utworu, a poniżej pokazane klawisze telefonu, które masz przyciskać.

● W telefonie wejdź do opcji zapisywania własnej melodii i, korzystając ze wskazówek komputera, wpisz wszystkie nuty (do przewijania nut w programie użyj klawiszy pokazanych na rysunku powyżej).

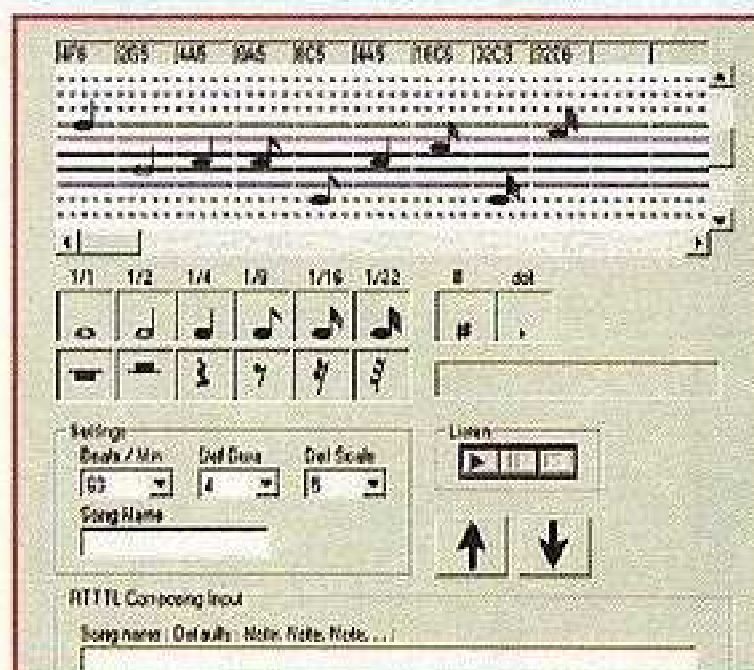
● W każdej chwili możesz odsłuchać, jak brzmi już wpisany fragment. Warto to zrobić przed wpisaniem całej melodii, bo może się okazać, że głośniczek telefonu nie radzi sobie z wybranym utworem.

● Gdy już skończysz, nie zapomnij zapisać utworu w pamięci telefonu!



WYMIANA MUZYCZEK

Siemens używa trochę innego zapisu nutowego niż pozostałe komórki, tak więc wpisując nuty z melodii np. dla Ericssona, możesz uzyskać dziwne efekty.



Program NOKRING pozwala na tworzenie melodyjek przy użyciu zapisu nutowego

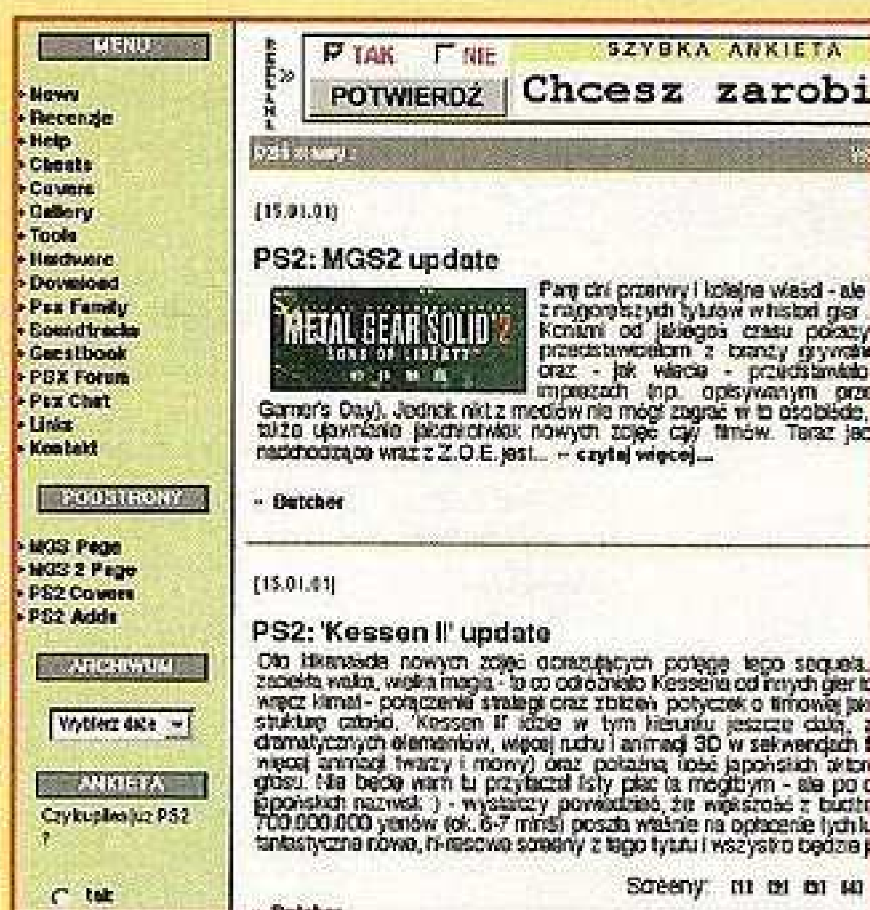
Tekst: Dominik „Merlin" Kruk, „R.J. Yackoo", Zdjęcia: materiały prasowe firmy Nokia

Po prostu PlayStation

http://psx.gad.pl

Konsole do gier zdobywają w naszym kraju coraz więcej zwolenników. Nie są to już stare ośmiobitowe wynalazki kupowane na targowiskach, ale oryginalne PlayStation 2, Dreamcast lub Nintendo 64. Na horyzoncie pojawiły się także takie nowości jak cudeńko Microsoftu – Xbox oraz GameCube i GameBoy Advance firmy Nintendo. Więcej na ich temat dowiesz się z Internetu.

Bardzo dobrą stroną o PSX jest Nieoficjalna Strona PlayStation (adres: **psx.gad.pl.**). Chociaż witryna jest nadal w fazie testów po zmianie szaty graficznej, możesz tutaj znaleźć mnóstwo informacji przydatnych dla wszystkich obecnych i przyszłych użytkowników konsoli Sony. Działów jest tak dużo, że nie starczyłoby miejsca, żeby je wszystkie omówić. Znajduje się tu po prostu wszystko, co kojarzy się z PlayStation i co można umieścić w Internecie. Odwiedź stronę psx.gad.pl, a na pewno się nie zawiedziesz.

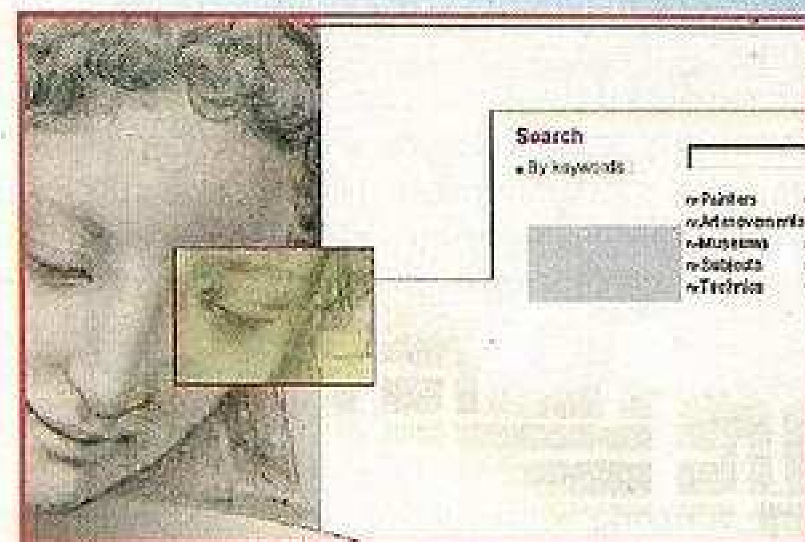


Wielka sztuka

www.print-art.com

Jedną z najcudowniejszych właściwości Internetu jest możliwość odwiedzania wielu egzotycznych miejsc i poznawania interesujących rzeczy bez ruszania się sprzed monitora. Daje się to odczuć zwłaszcza podczas podróży po wirtualnych galeriach i muzeach oraz oglądania dzieł sztuki. Jeden klik – i już jesteś w Luwrze, kolejny – i Ermitaż nie ma przed tobą żadnych tajemnic. Prawda, że to wspaniałe?

Jedną z bardzo fajnych stron, które oferują podróż po świecie wirtualnej sztuki, jest serwis zrealizowany przez firmę Lexmark (producenta drukarek). Mieści się on pod adresem **www.printart.com**.



Strona działa na podobnych zasadach jak wyszukiwarka, tyle tylko, że zajmuje się wyłącznie malarstwem. Specjalny moduł wyszukiwawczy co tydzień przeszukuje ponad 6000 stron ze sztuką i klasyfikuje odnalezione treści według różnych kryteriów: nazwisk malarzy, tytułów dzieł, kierunków artystycznych i innych.

Strona jest niezwykle pomocna podczas przygotowywania różnych wypracowań, na przykład z polskiego lub historii, że o plastyce nie wspomnimy. Warto tu również zajrzeć, by pooglądać najsłynniejsze obrazy świata i dowiedzieć się, że malarstwo nie rozpoczęło się od kreskówek i Pokemonów.

Śladami latającego Adama

www.skoki.inf.pl

Po ostatnich sukcesach naszego „cudownego dziecka dwóch nart" –Adama Małysza – skoki narciarskie stały się dyscypliną bardzo popularną wśród polskich kibiców. Fenomenalne zwycięstwa w konkursie Czterech Skoczni i kolejnych zawodach Pucharu Świata przysporzyły Adamowi wielu zagorzałych fanów. Miłośnicy skoków narciarskich, aby wzbogacić swoją wiedzę o tej dyscyplinie sportu, mogą skorzystać z bardzo dobrej i starannie wykonanej strony internetowej „Skoki online". Pod adresem **www.skoki.inf.pl** znajdziesz nie tylko najświeższe wiadomości z wielu skoczni, ale również fragmenty najładniejszych skoków, galerię ze zdjęciami zawodników oraz czat, na którym możesz komentować wyczyny sportowców. Na koniec, dla odprężenia, warto ściągnąć sympatyczną gierkę i samemu rzucić się, ups... skoczyć z Wielkiej Krokwi (na szczęście tylko wirtualnie).



Jest OK!

www.jest-ok.pl

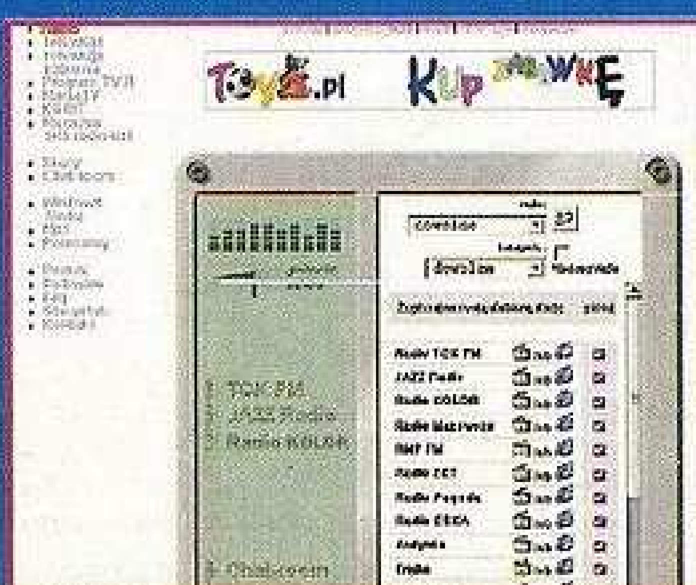


Portal młodzieżowy „Jest OK" został podzielony na kilkanaście działów dobranych tak, że każdy młody człowiek znajdzie w nim coś dla siebie. Nie ma tutaj poważnej polityki i rozwlekłych analiz gospodarczych, są natomiast Coolture, Gry, Sport, PSX, GSM i wiele innych.

Artykuły umieszczane na „Jest OK" napisane zostały w interesujący i zabawny sposób – nikt tu nie przynudza. Na stronie nie mogło oczywiście zabraknąć Czatu, sklepu, w którym można kupić wiele niezbędnych rzeczy, m.in. sweter Creativa, oraz porządnego działu Download z różnymi potrzebnymi programikami i demami najpopularniejszych gier. Co tu dużo pisać, stronę warto odwiedzić. Poklikaj trochę po „Jest OK", a sam się przekonasz dlaczego.

Niech gra muzyka!

www.broadcast.pl



Słuchanie radia przez Internet zdobywa coraz większą popularność. Przyjemnie jest przecież buszować po Sieci, mając w tle ulubioną radiostację.

Jednym z największych polskich dostawców sygnału radiowego przez Internet jest broadcast.pl. Firma, oprócz udostępnienia kilkunastu stacji (Radio TOK FM, Kolor, ZET, WAWA, Plus, Trójka i inne), postarała się też o dostarczenie odpowiedniego oprogramowania i zapewnienie pomocy technicznej dla początkujących. Taki nowoczesny i szybki serwer pozwala bez większych problemów rozkoszować się nowym (doskonałym...) kawałkiem Britney Spears nawet posiadaczom modemów.



MTV w Sieci

www.mtv.com

MTV to najsłynniejsza telewizja muzyczna na świecie. Jej historia sięga głęboko w lata osiemdziesiąte, czyli czasy, kiedy większość z was dopiero raczkowała. Kiedyś byli jedyni w swoim rodzaju, teraz natomiast są jedną z wielu stacji o podobnym profilu i muszą walczyć o widzów. Sposobem na przyciągnięcie nowych odbiorców może być np. dobra strona internetowa.

Witryna MTV jest bardzo kolorowa i dużo się na niej dzieje. Znajduje się tu wiele informacji o samej stacji i jej programach, ale przede wszystkim o artystach występujących na antenie MTV i, oczywiście, bardzo dużo muzyki. Ponadto zawsze dzieje się tu coś ciekawego: a to wypowiada się jakaś megagwiazda, a to można wygrać fajny gadżet itd. Zabawa na całego!

Strona ma jednak sporą wadę: w ogóle nie nadaje się na łącza modemowe. Zapomnij o zabawie, jeżeli nie masz szybkiego stałego łącza. Na otarcie łez pozostaje ci włączenie telewizora i oglądanie... MTV lub jednej z konkurencyjnych stacji.

Tekst: Aleksander Wincierek; Zdjęcia: Tomasz Jędrzejowski FotoStudio, archiwum wyd. Bauer

W krainie Tolkiena

www.parmadili.w.pl

Niezapominajka to strona stworzona przez członków Sekcji Tolkienowskiej Klubu Fantastyki. Kim był J.R.R. Tolkien nie trzeba chyba wyjaśniać miłośnikom fantastyki. Laikom jednak przyda się kilka słów wstępu.

Otóż J.R.R. Tolkien to autor kultowych książek o tematyce fantastycznej. Stworzone przez niego światy pełne są niesamowitych postaci, hobbitów, elfów, złych i dobrych czarodziejów oraz wielu, wielu innych cudacznych bohaterów. Książki Tolkiena tłumaczono na wiele języków i wydano w milionach egzemplarzy. Bez takich bestsellerów jak „Hobbit" czy trylogii „Władca Pierścieni" nie powstałyby RPG, MUD-y i inne gry, takie jak choćby WROTA BALDURA.

Tolkiena po prostu nie wypada nie czytać. Na stronie **www.parmadili.w.pl** znajdziesz wszystko, co warto wiedzieć o tym autorze i jego dziełach. Witryna „Niezapominajki" z pewnością przypadnie do gustu zarówno początkującym, jak i starym znawcom doskonałej tolkienowskiej twórczości.



Dziwny jest świat

www.nationalgeographic.com



National Geographic to najsłynniejsze pismo i telewizja podróżniczo-krajoznawcza na świecie. Ich witryna internetowa również przedstawia się nader imponująco. Znajdziesz tu setki informacji o wielu krajach świata, mapy najodleglejszych zakątków kuli ziemskiej i przede wszystkim bardzo dużo najwyższej jakości fotografii. Zamiast żałować, że nie masz się pieniędzy na egzotyczne wycieczki, powinieneś zwiedzić stronę „National Geographic", a cały świat odkryje przed tobą swoje tajemnice. Istnieje również strona polskiego wydania pisma (**www.nationalgeographic.pl**). Prezentuje się ona jednak dużo skromniej niż jej ogólnoświatowa odpowiedniczka. Możesz na niej kupić wiele atrakcyjnych (np. albumy z pięknymi zdjęciami) produktów firmowanych znaczkiem „National Geographic".

Wszystko o sprzęcie

www.pl.tomshardware.com



Jeżeli interesujesz się sprzętem komputerowym, to musisz zajrzeć na stronę **www.pl.tomshardware.pl**. Ten serwis jest poważanym na całym świecie źródłem informacji na temat hardware'u. Strona dostępna jest w kilku wersjach językowych, m.in. po angielsku, niemiecku i japońsku. Skoro nawet Japończycy (niekwestionowani potentaci w dziedzinie komputerów) potrzebują porad wuja Toma, to musi to być dobra i wiarygodna strona. Świadczy o tym także wiele nagród i wyróżnień dla najlepszej witryny w Sieci.

Ale dość chwalenia, czas na konkrety. Na stronie znajduje się wiele obszernych artykułów na temat różnych urządzeń. Są karty graficzne, płyty główne, procesory, pamięci i inne. Wszystkie teksty napisano przystępnym językiem oraz opatrzono stosownymi obrazkami i objaśnieniami, więc nawet niezbyt zaawansowany użytkownik na pewno bez problemu je zrozumie. Strona prawie nie ma reklam, zatem ładuje się stosunkowo szybko, zważywszy, że serwer nie mieści się w Polsce.





Co ty wiesz o Lindzie?

www.agsmedia.pl/linda

Bogusław Linda jest bez wątpienia najpopularniejszym polskim aktorem, wielbionym przez rzesze fanów i fanek. Nic dziwnego, że również w Internecie można znaleźć o nim sporo informacji. Jedną z lepszych takich stron jest witryna mieszcząca się pod adresem **www.agsmedia.pl/linda**.

Jak łatwo się domyślić, znajduje się tu życiorys aktora, opis jego dokonań filmowych i całe mnóstwo fotek, zarówno tych z filmów, jak i prywatnych.

Stronę wykonano estetycznie, ale bez fajerwerków technicznych. Warto tu zajrzeć choćby po to, żeby zobaczyć małego Bogusia bujającego się na drewnianym koniku i stwierdzić, że wtedy jeszcze w niczym nie przypominał brutalnego Franca Mauera z „Psów".





NAJLEPSZE STRONY WWW – STACJE TELEWIZYJNE

Co będzie wieczorem w TV? Zobacz na stronie WWW...



www.tvp.com.pl ★★★★★★



www.polsat.com.pl ★★★★★★



www.tvn.com.pl ★★★★★★



www.tv4.com.pl ★★★★☆☆



www.cplus.com.pl ★★★★★★

Tytus ma dopiero 13 lat i spektakularny sukces na swoim koncie – bardzo dobrą stronę WWW własnej produkcji

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Premiera filmowa... 16 listopa 2001 rok

KTO KOGO ZAGRA? PRZECIEKI & FOTKI Z PLANU PLOTKI & CIEKAWOSTKI

Dla obecnych i przyszłych fanów przygód Pottera – wszystko, co chcieliby wiedzieć na jego temat

Marzenia mogą się spełnić. Wcale nie potrzeba do tego wielkich pieniędzy i doświadczenia. Także nastolatek może stworzyć własną stronę WWW i zyskać popularność

Moja własna strona WWW

Nie trzeba być profesjonalnym informatykiem, człowiekiem o wielkim doświadczeniu zawodowym, by robić coś naprawdę niezwykłego w Internecie. Młodzi, zdolni ludzie mogą osiągnąć sukces, jeżeli tylko mają dobre chęci i ciekawe zainteresowania. Oczywiście, nie może zabraknąć także pewnych podstaw, które zdobędzie się od nauczyciela lub z pism zajmujących się taką tematyką (także w CLICKU! od następnego numeru zaczynamy wielki kurs projektowania stron internetowych). Nie mamy racji? Specjalnie dla was przeprowadziliśmy wywiad z Tytusem Hołdysem, który jest twórcą bardzo popularnej strony o Harrym Potterze, bohaterze książek Joanne K. Rowling o przygodach młodego chłopca w świecie Magii. Tytus nie jest informatykiem. Ma 13 lat i chodzi do pierwszej klasy gimnazjum. Skoro jego ulubionym bohaterem literackim jest Harry, to po prostu postanowił zrobić o nim swoją własną stronę WWW. I udało się. Witryna **www.republika.pl/harrypotter** stała się najlepszą stroną potterowską w całym polskim Internecie, a Tytus dużą część wolnego czasu spędza przy pracy nad jej udoskonalaniem. Oprócz tego lubi, jak większość nastolatków, pograć w gry komputerowe i pograć na gitarze, pośpiewać oraz posłuchać dobrej rockowej muzyki. Pisze także opowiadania, no i przede wszystkim czyta CLICKA! Specjalnie dla was zdradził kilka szczegółów dotyczących swojej strony. Mamy nadzieję, że dzięki temu i wy będziecie mogli stworzyć bardzo dobre witryny waszych ulubionych postaci.



Click: Skąd wziął się pomysł stworzenia strony o Harrym?

Tytus: Chciałem zrobić coś, co cieszyłoby również innych i było oryginalne. Nie chciałem robić 120 strony Britney Spears. Akurat byłem pod wrażeniem książki „Harry Potter i Kamień Filozoficzny", a właściwie jej bohatera. Na początku myślałem o szkolnym fanklubie i nagle wpadłem na pomysł strony internetowej. Jak skleciłem kilka niewielkich działów, to wysłałem maila do Wydawnictwa Media Rodzina, które wydaje w Polsce książki o przygodach Harry'ego Pottera. Odpowiedzieli, że trzymają kciuki. Wtedy strona była bardzo prymitywna, ale mimo to spodobała się wydawnictwu. Później wszystko potoczyło się bardzo szybko.



C: Kto ci pomagał przy tworzeniu własnej strony WWW?

T: Pisałem ją sam. Podstaw HTML-a nauczyłem się rok wcześniej w szkole i wiedziałem z grubsza, jak robić strony WWW. Później ktoś mi pokazał jakąś ciekawostkę, ktoś inny wstawkę w Javie. Przeglądałem też inne, gotowe strony, a właściwie ich HTML. I tak pomalutku zacząłem coś wiedzieć. Teraz umiem już całkiem sporo i nawet nauczyciel informatyki zażartował kiedyś, że zacznie brać u mnie korepetycje. Ale ja wiem, że na mojej stronie nadal jest bardzo dużo błędów... Nie w treści, tylko w programowaniu.

C: Kiedy zetknąłeś się z książką o przygodach czarodzieja?

T: Kupiłem ją, bo spodobała mi się okładka, a poza tym sprzedawca z Empiku powiedział, że książka ta cieszy się dużą popularnością na Zachodzie. Nie miałem pojęcia, o czym jest. Długo do niej nie zaglądałem. Dopiero, kiedy byłem z rodziną w USA i pewnej niedzieli okropnie się nudziłem, zacząłem czytać pierwszą część cyklu. Już po pierwszym rozdziale zorientowałem się, że to świetna książka! Nie mogłem się od niej oderwać. Kiedy skończyłem, zaniosłem ją koledze taty, muzykowi z zespołu Hey, i on jednego dnia przeczytał 230 stron! Od razu stałem się fanem Harry'ego Pottera. 31 lipca 2000 roku ruszyła moja strona.

C: Jak długo robiłeś jej pierwszą wersję?

T: Około dwóch, trzech dni.

C: A ile było wtedy na niej materiałów?

T: Na początku stworzyłem siedem działów (teraz jest ponad dwadzieścia), ale codziennie dodawałem coraz to nowe wiadomości.

C: Czy ktoś ci pomaga w ich zbieraniu?

T: Pomagają mi różni ludzie, przynajmniej starają się przesyłać mi informacje czy ciekawe linki. Na stałe pomaga mi moja koleżanka ze szkoły, Kasia, dzięki której wprowadziłem dwa nowe działy. Ona też dodaje mi otuchy, ma świetne pomysły. Wspiera mnie też znajomy z USA – Jackson F. Ghost oraz tata, który czasem tłumaczy coś z angielskiego. W każdym razie rodzice mi kibicują.

TiPSY

Superstrona...

Jeśli chcesz stworzyć naprawdę dobrą stronę, musisz mieć do niej odpowiednie materiały.
- Pamiętaj, że zdjęcia i obrazki znanych postaci oraz muzyka (MP3) są chronione prawami autorskimi.
- Jeśli chcesz użyć ich na swojej stronie, musisz postarać się o zgodę autora lub odpowiedniej firmy (np. Disney, dystrybutor filmu czy wydawca książki).
- Jeśli po prostu skopiujesz materiały z jakiegoś miejsca w Sieci i umieścisz na swojej stronie, będzie to traktowane jako zwyczajna kradzież. W takiej sytuacji może grozić ci zapłacenie kary albo nawet sąd i więzienie (jeśli strona służyła do zarabiania pieniędzy).
- Często zdarza się, że postać, o której robisz stronę (albo gra, albo film...), nie ma polskiego przedstawiciela. To też nie zwalnia cię od obowiązku uzyskania zgody od zagranicznego właściciela praw!

STRONA DOSKONAŁA – NA CO ZWRACAĆ UWAGĘ

Menu nawigacyjne. Dobrze, gdy jest cały czas dostępne – to znaczy, gdy nie trzeba przewijać ekranu, aby z niego skorzystać

Ankieta. To w sumie drobiazg, ale miło jest poznać zdanie innych na interesujący nas temat

Licznik gości. Bardzo przydatna rzecz, dzięki niemu wiesz, czy strona jest popularna, czy nie

Do Zlotu Magicznych Ludzi zostało tylko... 20 dni !

Najciekawsze miejsca w Sieci, nowości, wydarzenia... Dzięki zebraniu ich w jednym, łatwo dostępnym miejscu, możesz od razu dowiedzieć się o najistotniejszych sprawach

Główny ekran. Tutaj znajduje się powitanie lub – jak na naszym przykładzie – ważne ogłoszenie. Tu też będą wczytywały się strony wybrane z menu. Taki układ stron jest bardzo przejrzysty i wygodny

Co dalej ?!

Dużo najświeższych informacji to podstawa na dobrej stronie WWW



C: Skąd czerpiesz materiały zamieszczane na stronie?

T: Najczęściej korzystam z Internetu, głównie ze stron amerykańskich. Oni mogą np. organizować czata z autorką. Pomaga mi Media Rodzina. Sam też szukam śladów... Mało kto wie, że niektóre potterowskie gadżety dla wielkich amerykańskich koncernów produkowane są w Polsce.

C: Czy interesujesz się grami komputerowymi?

T: Bardzo je lubię, choć teraz gram nieco mniej. Mam jeden komputer i na nim cały czas powstaje strona. Nie mogę ryzykować, że on mi się nagle zapcha albo padnie. Ale jestem fanem gier z serii EA Sports, czyli NHL, NBA, FIFA i inne. Bardzo lubię HALF-LIFE i WROTA BALDURA, mam jedynkę i dwójkę. Nie przepadam natomiast za DIABLO i grami, w których chodzi tylko o to, by zabić jak najwięcej osób.

C: Robisz jeszcze jakieś strony WWW?

T: W stronę o Harrym wkładam najwięcej wysiłku, ale pomagam też robić inną stronę potteropodobną, czyli stronę o szkole magii Hogwart (**www.hogwart.prv.pl**). Na razie to tylko projekt. Przygotowuje go Kasia. Niewykluczone, że wkrótce ruszymy z nowym, bardzo dużym projektem. Do tego muszę się jednak jeszcze dużo nauczyć.

C: Czy sprzedałbyś swoją stronę, gdyby ktoś zaproponował ci za nią dużo pieniędzy?

T: Nie wiem. Chętnie przyjąłbym jakiś datek, żeby mieć na profesjonalnego grafika czy zatrudnienie kogoś do rozbudowy strony... (śmiech). Ale do tej pory robiłem ją za darmo, dla siebie i innych fanów Harry'ego, i niech tak zostanie.

C: Ile masz średnio dziennie odwiedzin na stronie?

T: Mój rekord to 570, a średnio to wychodzi około czterystu dziennie. Moim zdaniem to dużo jak na stronę amatorską. Na początku nie było tak dobrze, przez pierwsze dni miałem po dziesięć odwiedzin, w tym dziewięć... moich.

C: Jak reklamowałeś swoją stronę?



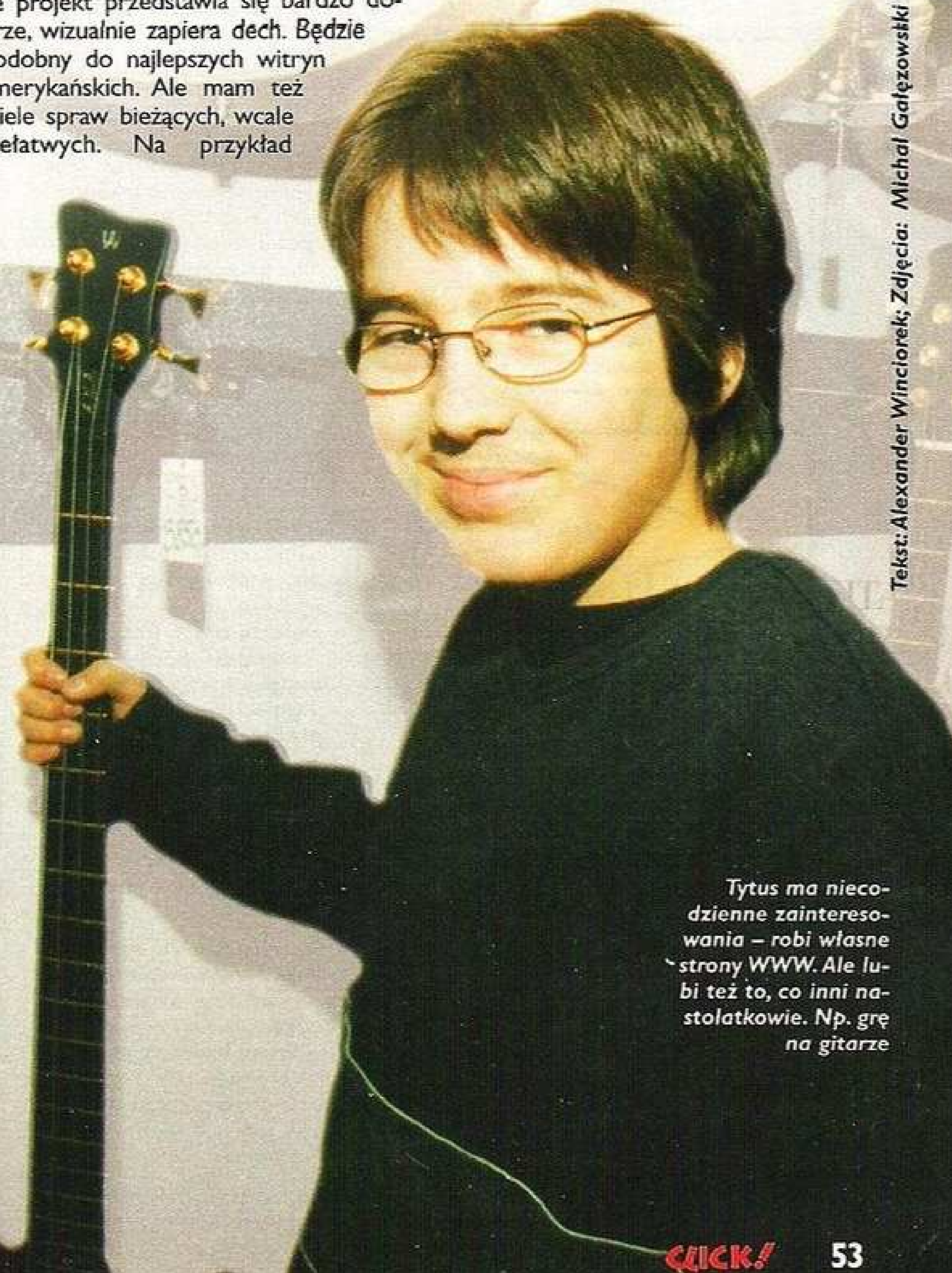
Różne wcielenia potteromanii. Kto nie wierzy, niech zajrzy na jego stronę WWW

T: Polegało to głównie na informowaniu o swoim istnieniu wszystkich możliwych portali internetowych oraz redakcji prasowych. Niektóre z nich zaczęły regularnie korzystać z moich wiadomości i podawały link do mojej strony. Byłem bardzo szczęśliwy, kiedy Media Rodzina zaprosiła mnie na konferencję promującą drugi tom książki. Wtedy spotkałem wielu dziennikarzy. Dużo zawdzięczam Empikowi, to już jest w zasadzie współpraca. I tak wieść o stronie jakoś się rozeszła.

C: Jakie masz plany na przyszłość?

T: Głównym celem jest nowy wygląd strony, nad którym pracuję wraz z tatą i znajomym ze Stanów. Muszę przyznać, że projekt przedstawia się bardzo dobrze, wizualnie zapiera dech. Będzie podobny do najlepszych witryn amerykańskich. Ale mam też wiele spraw bieżących, wcale niełatwych. Na przykład pierwszy w Polsce zlot (na miotłach) fanów Harry'ego Pottera pod nazwą Zlot Magicznych Ludzi, który odbędzie się 3 lutego, o godzinie 12.00, w warszawskim klubie „Stodoła" przy ul. Batorego 10. W zlocie może wziąć udział każdy, kto lubi Harry'ego Pottera i niespodzianki. Trzeba się tylko odpowiednio przygotować, czyli przebrać w coś magicznego. Będzie wiele atrakcji, m.in. wybory Króla i Królowej balu, poczęstunek fasolką Bertiego Botta, występy fantastycznych gwiazd, w tym wspaniałego maga i kilku aktorów, no i oczywiście dużo konkursów z magicznymi nagrodami. Wszystkich serdecznie zapraszam.

C: Dziękujemy za miłą rozmowę i życzymy powodzenia.



Tytus ma niecodzienne zainteresowania – robi własne strony WWW. Ale lubi też to, co inni nastolatkowie. Np. grę na gitarze

Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: Michał Gałęzowski FotoStudio. Materiały graficzne: strona Tytusa Hołdysa i Wydawnictwo Media Rodzina

Bezpieczna przesyłka

Chciałbyś wysłać ważną wiadomość koledze, ale boisz się, że ktoś ją przechwyci i przeczyta? Nie martw się, są sposoby na to, żeby obronić się przed wścibskimi znajomymi

PGP w praktyce

Osoba A tworzy pasujący do siebie komplet dwóch kluczy, „jawny" klucz publiczny przesyła do osoby B, z którą chce korespondować.

Po napisaniu listu osoba B koduje go przy użyciu otrzymanego klucza publicznego. Aby móc odczytać wiadomość, trzeba posiadać klucz prywatny, znajdujący się wyłącznie na dysku osoby A.

Zakodowany mail jest przesyłany tak samo jak inne, niezabezpieczone w ten sposób wiadomości. Ewentualne przechwycenie danych nie stanowi żadnego zagrożenia, haker otrzyma jedynie plik zawierający bezsensowny ciąg znaków.

Kiedy osoba A odbiera list, nadal ma on postać nieuporządkowanego ciągu znaków. Aby móc odczytać zawartą w nim treść, adresat musi podać swoje hasło dostępu i skorzystać z zabezpieczonego nim klucza prywatnego.

Po zakończeniu operacji rozkodowywania osobie A pozostaje już jedynie przeczytać otrzymaną wiadomość i zacząć pisać odpowiedź... No i oczywiście wysłać ją zaszyfrowaną tak, aby nikt niepowołany jej nie odczytał!

Wiadomość wysłana pocztą elektroniczną podczas wędrówki przez Internet jest narażona na wiele niebezpieczeństw: można przechwycić prawie każdego maila. Jedyną metodą ochrony korespondencji jest jej szyfrowanie przy użyciu darmowego programu PGP.

Tajemniczy skrót PGP oznacza Pretty Good Privacy, czyli Całkiem Niezła Prywatność... Pod tą humorystyczną nazwą kryje się całkiem poważny (i darmowy!) program dający praktycznie 100% pewność bezpieczeństwa przesyłanych informacji. Aby móc z niego korzystać, trzeba pobrać z Internetu (np. ze strony www.pgp.com) odpowiedni plik instalacyjny. Co najważniejsze, z PGP mogą korzystać użytkownicy wszystkich typów komputerów, niezależnie od ich wersji i systemów operacyjnych.

Zaletą programu jest to, że nie można złamać jego kodu. Symulacje wykazały, że przeciętnemu komputerowi złamanie szyfru zajęłoby kilka tysięcy lat! Superkomputery zrobiłyby to wprawdzie w kilkanaście miesięcy, ale nikt przy zdrowych zmysłach nie angażowałby na tak długo maszyny o wartości kilku milionów dolarów, po to, by przeczytać maila pana Kowalskiego z Warszawy!

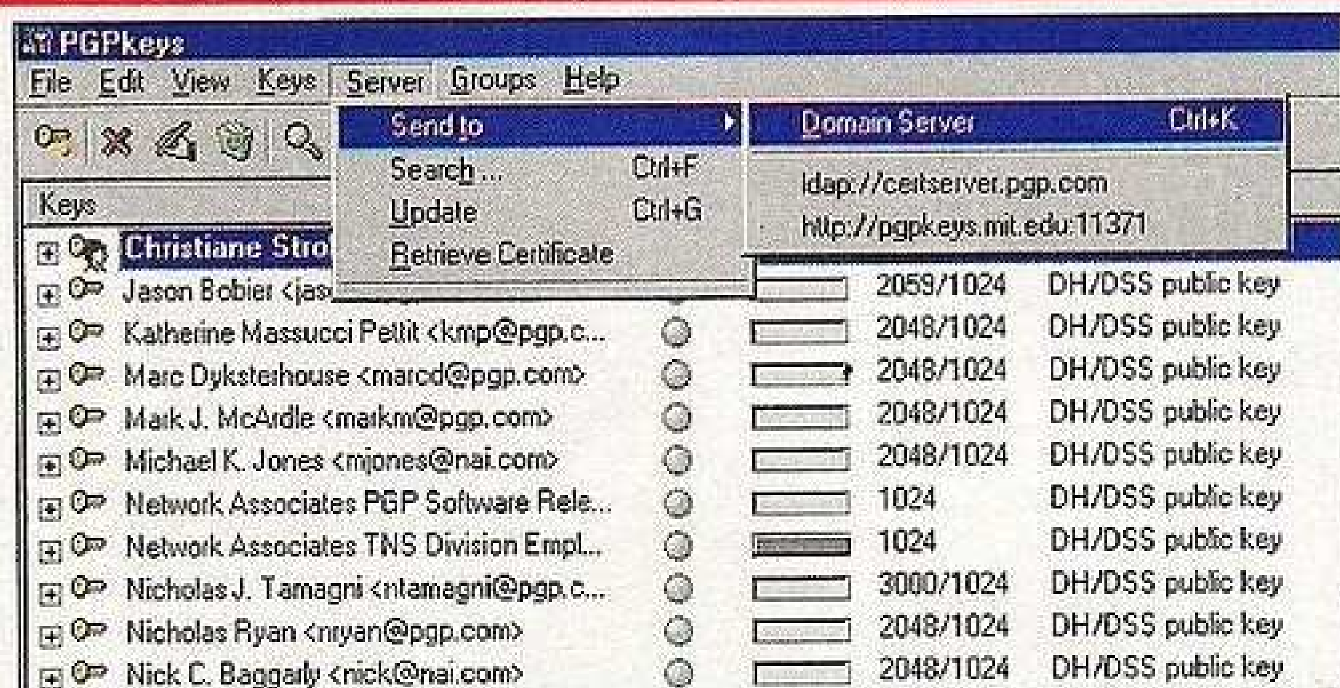
1. Generowanie klucza



Przy użyciu programu PGP bez problemu stworzysz swój własny klucz

Po pobraniu programu z Internetu i jego instalacji konieczne jest stworzenie własnego zestawu kluczy, składającego się z udostępnianego jawnie klucza publicznego i tajnego klucza prywatnego. Przy pierwszym uruchomieniu programu PGP Keys ukazuje się ekran kreatora tworzenia kluczy (**Key Generation Wizard**). Na początku musisz podać własne nazwisko oraz adres e-mail (dane te posłużą do identyfikacji twojej osoby). Kolejny ekran pozwala wybrać metodę generowania kluczy (**Diffie-Hellman/DSS lub RSA**), a następny pomoże ci ustalić długość klucza używanego przez program. Im dłuższy klucz, tym mniejsze jest ryzyko odkodowania przesyłki i tym więcej czasu potrzeba na jej zaszyfrowanie. Standardowo wartość tę ustawia się w pozycji środkowej (2048 bits). Następnie pozostaje tylko wybrać okres ważności klucza (standardowo ustawiony jest czas nielimitowany). Kolejny ekran służy do wpisania ciągu znaków (minimum 8), na podstawie których program wygeneruje klucz. Sam proces tworzenia klucza może trwać tylko kilka sekund lub nawet kilka minut, w zależności od długości hasła i szybkości komputera.

2. Przekazywanie klucza



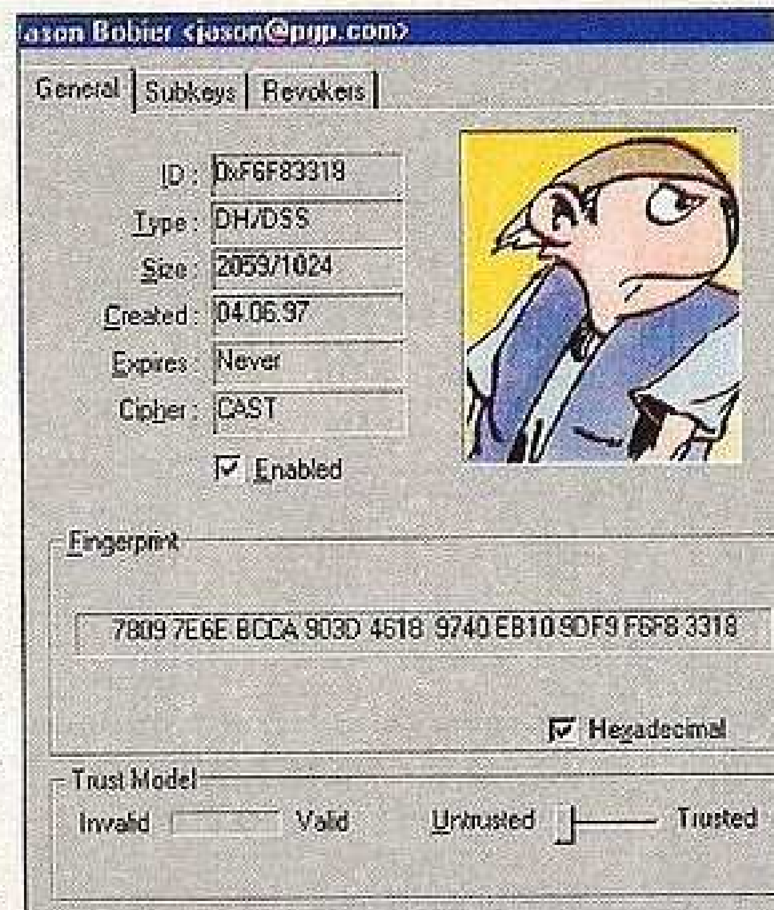
Specjalny program pomoże ci umieścić klucz na odpowiednim serwerze

Posiadanie własnoręcznie wygenerowanego klucza to fajna sprawa, jednak aby inni mogli przesyłać ci zakodowane wiadomości, musisz udostępnić im swój klucz publiczny. Można to zrobić na kilka sposobów. Podczas tworzenia klucza program sam zaproponuje ci umieszczenie go na odpowiednim serwerze, skąd będą go mogli pobrać wszyscy zainteresowani. Jeśli chcesz przekazać klucz tylko wybranym osobom, możesz go udostępniać „ręcznie". **Klucz publiczny ma postać ciągu znaków (zaczynającego się od linii „---BEGIN PGP PUBLIC KEY BLOCK---" i kończącego się linią „---END PGP PUBLIC KEY BLOCK---"), można go więc przenosić jak zwyczajny plik tekstowy (na dyskietce, pocztą elektroniczną).** Swój klucz publiczny można wyeksportować, otwierając okno zarządzania kluczami **(PGP keys)** i uruchamiając opcję **„Export..."** z menu **„Keys"**. Aby umieścić czyjś klucz publiczny, zamiast opcji „Export..." użyj polecenia **„Import..."**.



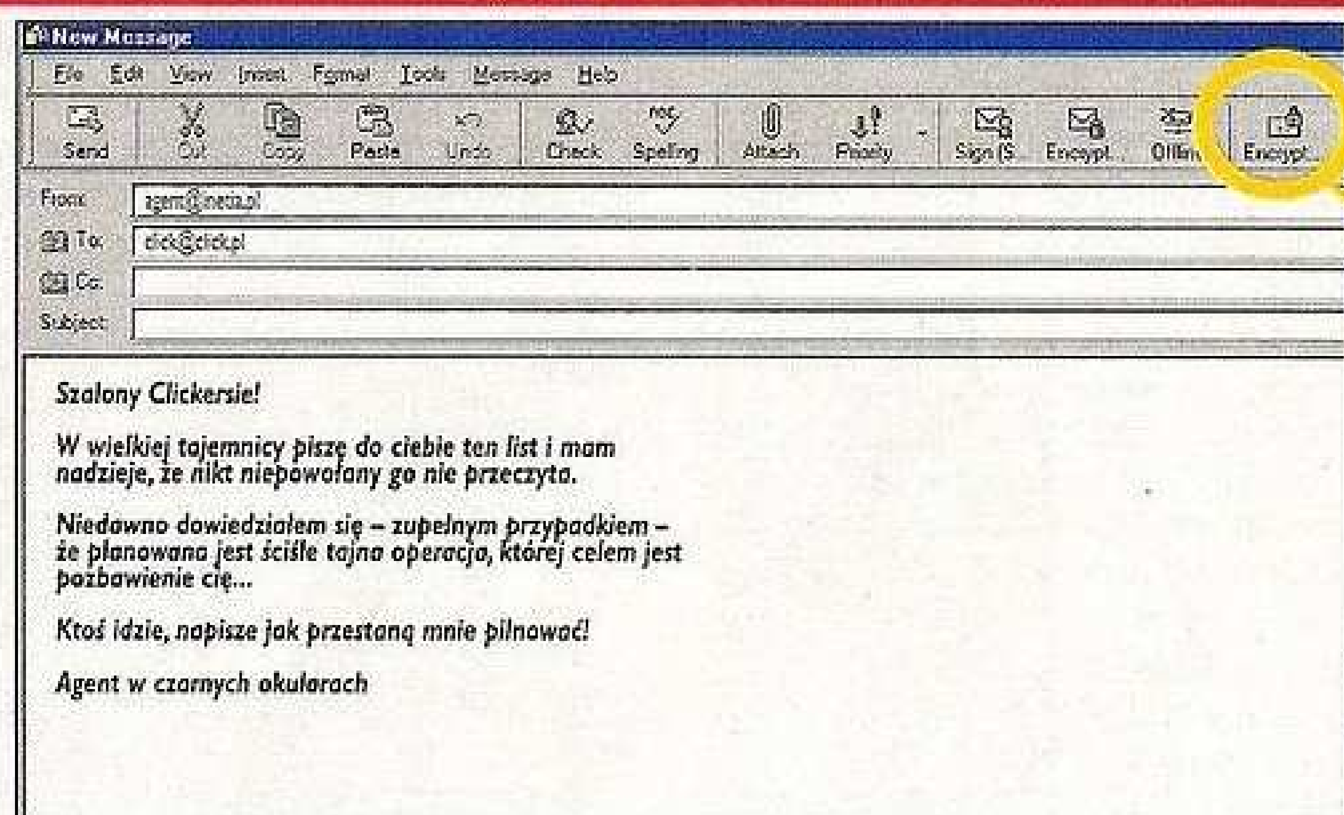
3. Kontrola klucza

Otrzymałeś właśnie klucz publiczny od znajomego z drugiego końca świata, pozostaje jedynie problem, jak sprawdzić jego autentyczność. Autorzy programu PGP pomyśleli także o tym. **Po otwarciu programiku zarządzającego kluczami (PGP keys) w jego głównym oknie ukazuje się lista posiadanych kluczy.** Aby sprawdzić autentyczność któregoś z nich, należy kliknąć na nim prawym przyciskiem myszy. Z kontekstowego menu, które właśnie się otworzyło, wybierz ostatnią opcję **(Key Properties)**. Otworzy ona ekran posiadacza klucza. Po prawej stronie powinno się znajdować jego zdjęcie (!), jeśli nie ufasz identyfikacji wzrokowej (plik nie zawsze zawiera zdjęcie), możesz skorzystać z pozostawionych przez niego „odcisków palców". W ramce opisanej jako **„Fingerprint"** (czyli odcisk palców) znajduje się lista znaków wygenerowanych przez program właściciela klucza. Aby skorygować jej autentyczność, wystarczy przekazać ją jakąś inną, pewną metodą. Można ją np. wysłać zwyczajną pocztą czy faksem lub po prostu podyktować przez telefon. Aby dodać własną fotografię do swojego klucza publicznego, wystarczy użyć opcji **„Add-> Photo"** z menu **„Keys"** w programiku zarządzającym kluczami **(PGP Keys)**.



Ekran posiadacza klucza sprawdza autentyczność przesłanej wiadomości

4. Wysyłanie listu

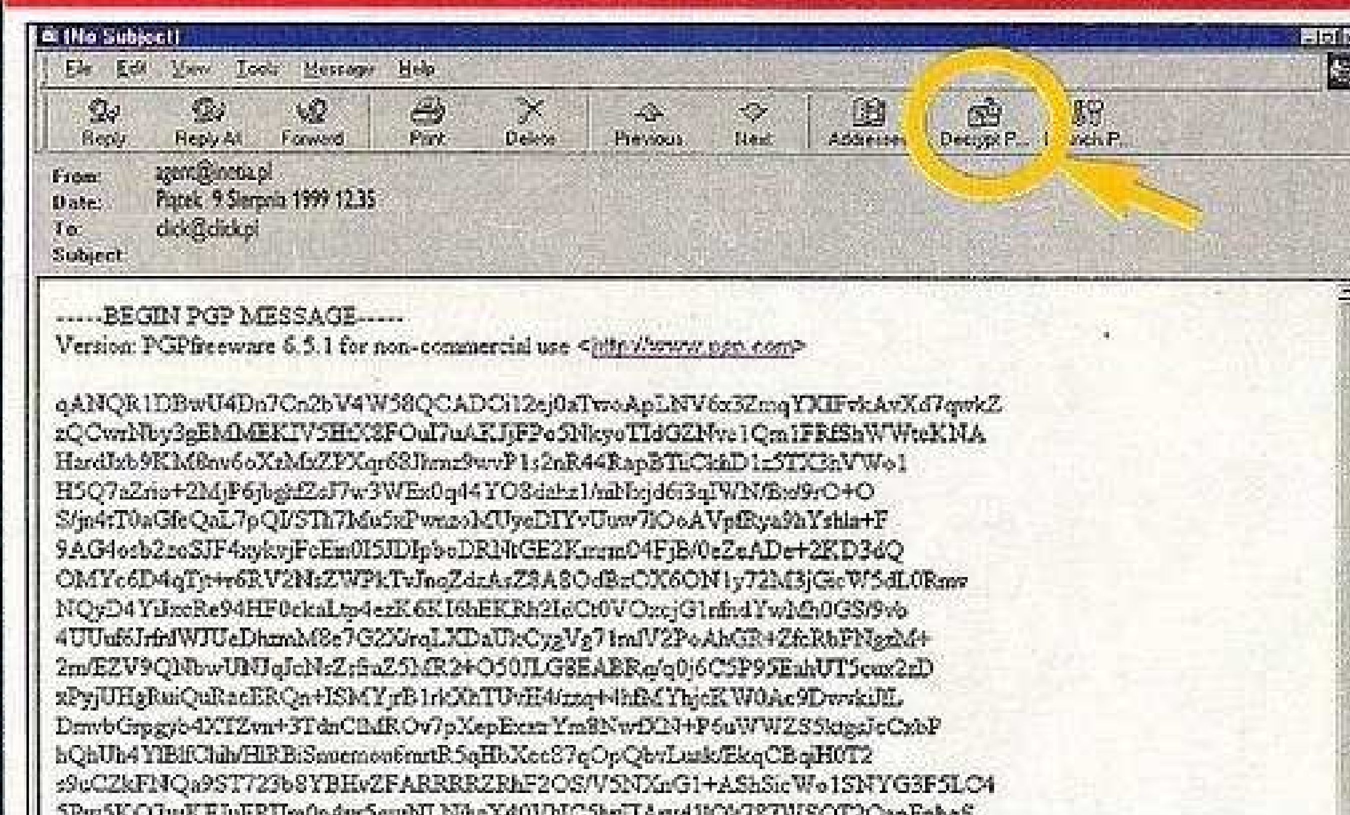


Jeśli posiadasz klucz odbiorcy, program odnajdzie go sam

Wysyłanie zakodowanego listu jest równie proste jak przesyłanie zwyczajnej wiadomości. W programie pocztowym (np. Outlook Express) wybierasz opcję „Nowa wiadomość", a następnie tak jak zwykle wprowadzasz adres odbiorcy, temat listu i wpisujesz jego treść. Przed ostatecznym wysłaniem wiadomości trzeba ją jeszcze zakodować, do tego celu służą nowe przyciski, które pojawiły się po prawej stronie okienka Outlooka. Pierwszy z nich **(Encrypt)** służy właśnie do uruchomienia kodowania poczty. Jest to przycisk typu „włącz/wyłącz", kolejne kliknięcie spowoduje wyłączenie kodowania poczty, co umożliwia wysłanie jawnego maila. Drugi przycisk **(Sign)** służy do umieszczania w mailu kodowanego podpisu pozwalającego zidentyfikować nadawcę. Trzeci przycisk **(Launch PGP Keys)** uruchamia ekran pozwalający zarządzać kluczami przechowywanymi na twardym dysku. Jeśli posiadasz klucz publiczny osoby, do której wysyłasz wiadomość, program automatycznie wyszuka go w odpowiednim katalogu. Wystarczy jedynie, że podasz odpowiedni adres przy pisaniu maila.



5. Odbieranie wiadomości



Tak wygląda tekst odebranej wiadomości. Należy ją teraz odkodować

Po odebraniu zaszyfrowanej wiadomości okno Outlooka zapełni się ciągiem dziwnych znaków. Aby odczytać zawartą w nich treść, konieczne jest przeprowadzenie odkodowania. Tutaj należy skorzystać z nowych przycisków, które PGP dodał do belki poleceń Outlooka. Przy odbieraniu poczty odrobinę zmienia się ich rola. Pierwszy przycisk **(Decrypt PGP message)** służy do odkodowywania (aby odczytać wiadomość, wystarczy na niego kliknąć), rola drugiego **(Launch PGP Keys)** zupełnie się nie zmienia. Jeśli otrzymana wiadomość zawierała jakiś klucz publiczny, np. osoby, od której ją dostałeś lub jakiegoś wspólnego znajomego, to można go teraz bardzo łatwo umieścić we własnym zbiorze kluczy. Wystarczy kliknąć na przycisku uruchamiającym okno służące do zarządzania kluczami, a odpowiedni klucz sam znajdzie się w stosownym miejscu. Jeśli otrzymany przez ciebie mail zawiera zakodowany podpis, to także tutaj możesz sprawdzić jego autentyczność. Aby tego dokonać, wystarczy kliknąć na przycisk **„Decrypt"**.



Tekst: Krzysztof Adamczyk, ilustracje: Markus Beyer

LARA CROFT TOMB RAIDER

Wiele gier przebyło drogę z monitora na duży ekran, żadna jednak nie odniosła na nim większego sukcesu. Latem tego roku sytuacja może ulec zmianie – pojawi się bowiem „Tomb Raider"



W grze Lara zawsze męczyła się w ciężkich warunkach...

... kto by pomyślał, że tatuś podarował jej tak uroczą posiadłość



Skarby, kosztowności, perły, rubiny, diamenty, stare złote monety... Praca archeologa nie jest łatwa, ale daje tyle satysfakcji!

Lara Croft narodziła się w 1996 roku. To była dziewczyna! Nie dość, że świetnie wykształcona i zdolna, to jeszcze niebywale piękna. Kto wie, może właśnie dlatego podbiła serca niemal wszystkich graczy? A może to niezwykłe przygody, wrodzony wdzięk i miano „Indiany Jonesa w spódnicy" przyczyniły się do sukcesu TOMB RAIDERA? Gdy rozpoczęto prace nad trzecią częścią gry, w Hollywood zaczęto mówić o filmie. Steven E. de Souza, autor genialnej „Szklanej pułapki" i kiepskiego „Street Fightera", rozpoczął pracę nad scenariuszem, zaś producenci poszukiwali idealnej kandydatki do roli Lary Croft. W ciągu dwóch lat padały różne nazwiska (patrz ramka).

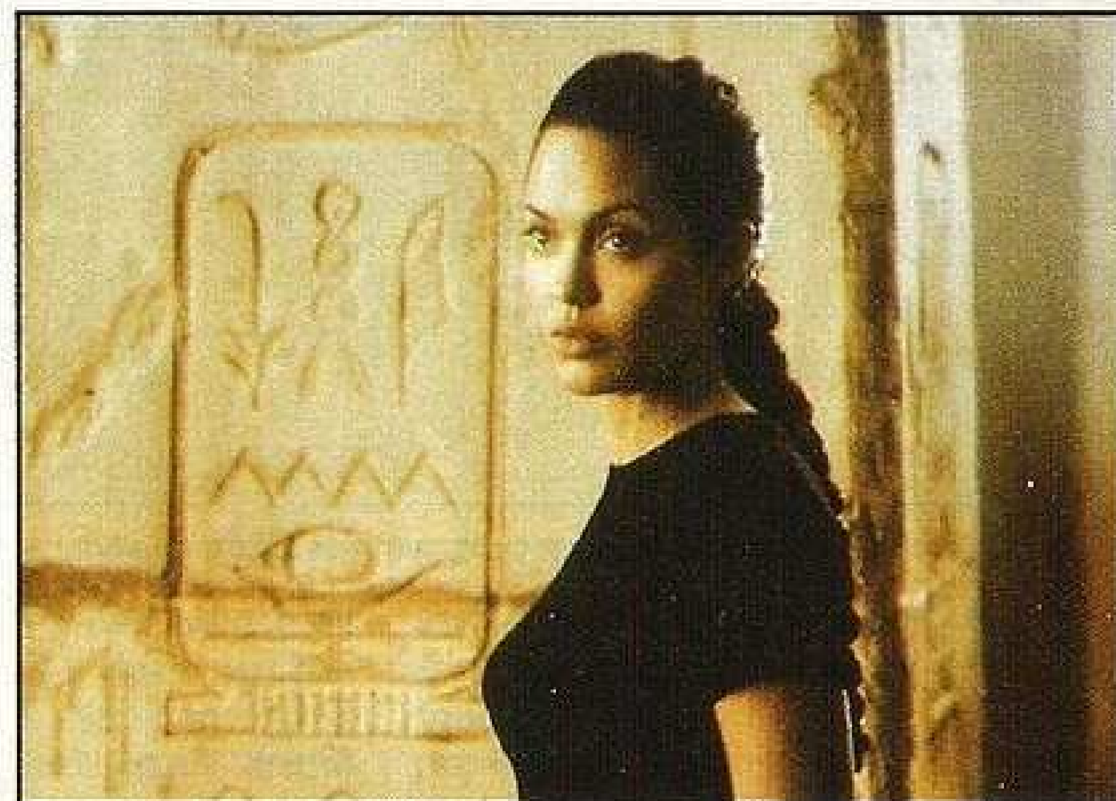
Dopiero rok temu jedna z największych amerykańskich wytwórni filmowych, Paramount Pictures, ogłosiła, że to ona zajmie się „Tomb Raiderem" i przeznaczy nań okrągłą sumkę 80 milionów dolarów. Zatrudniono Simona Westa, reżysera, który ma na swym koncie przebojowe „Con Air" i „Sprawę honoru". Później posypały się kolejne znane nazwiska. Wśród nich były też prawdziwe gwiazdy – laureaci Oscara Angelina Jolie („60 sekund", „Kolekcjoner kości") i Jon Voight („Uciekający pociąg", „Anakonda"), prywatnie jej ojciec. Ona wcieliła się w filmową Larę Croft, on zaś w... jej ukochanego tatę, Lorda Crofta.

Muzykę do filmu skomponował Nathan McCree, autor utworów do komputerowego TOMB RAIDERA. Niektóre lokacje z kinowej wersji pojawią się także w grach ze słynnej serii (kody do nich mają zostać ukryte w filmie).

Jak widać, orginał różni się znacznie od filmowej wersji!

ACHILLESOWA PIĘTA LARY

Celem dzielnej pani archeolog tym razem będzie tarcza Achillesa – artefakt dający swemu właścicielowi nieśmiertelność. Aby ją zdobyć, biedna Lara musi odszukać trzy części maski Aleksandra Wielkiego stanowiące klucz do pełnego skarbów grobowca... I tu pojawił się pierwszy zgrzyt. Ludzie, którzy widzieli scenariusz, twierdzili, że jest beznadziejny. Autor niemal całkowicie pozbawił go dialogów, popełnił też sporo błędów merytorycznych, np. umieszczając dzikiego tygrysa syberyjskiego w rejonie Morza Czarnego. Lara Croft z dzielnej dziewczyny stała się szczęśliwą komandoską, która z każdej, nawet najtrudniejszej opresji



Na powierzchni ziemi czy w nieprzyjaznych grobowcach, Lara zawsze da sobie radę. Wszyscy wiedzą, że jest SUPER





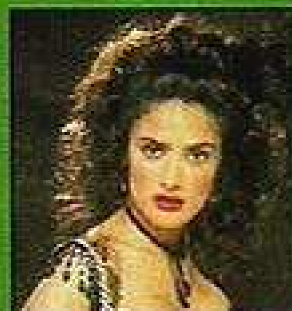




KTOŚ MUSI ODPAŚĆ, ŻEBY WYGRAĆ MÓGŁ KTOŚ



Jennifer Lopez
Z Larą łączy ją zamiłowanie do noszenia kusych ubranek. Jej wchodzenie w konflikty z prawem u boku Puffa Daddy'ego ostudziło jednak zapał producentów „Tomb Raider"



Salma Hayek
Taniec z wężem od zmierzchu do świtu przysporzył jej wielu fanów, którzy docenili odwagę i wyczucie rytmu aktorki. Przeszkodą okazała się zbyt słaba znajomość angielskiego



Sandra Bullock
Że nie brak jej odwagi, udowodniła już, sunąc w ramionach Keanu Reevesa w filmie „Speed". Ale by zostać Larą, nie wystarczy umieć prowadzić autobus



Catherine Zeta-Jones
W przypadku tej aktorki sprawdziło się powiedzonko, że nie można mieć wszystkiego. Nowy mąż i kupa forsy za prawa do obfotografowania ślubu muszą jej wystarczyć



Demi Moore
Ostatnio nie wiedzie jej się w Hollywood, nic więc dziwnego, że chciała podreperować konto rolą Lary. Widocznie jednak G.I. Jane zabrakło kondycji



Oto bohaterka w pełnej krasie. Nie ma wątpliwości, że nikt jej się nie oprze... i tylu mężczyzn dookoła

wychodzi cało. Tymczasem nie zawsze to, co dobrze wygląda w grze, daje taki sam rezultat na ekranie. Kilku młodych scenarzystów musiało poprawić skrypt. Zdaniem reżysera udało się i film powinien zainteresować nawet najbardziej wymagającego widza. Jedną ze zmian było przeniesienie wydarzeń zawiązujących akcję z ruin jugosłowiańskiego zameczku do Wenecji.

KASKADERKA ANGELINA

Produkcja filmu przebiegała w miarę spokojnie. Przed rozpoczęciem zdjęć Angelina Jolie nauczyła się podstawowych zasad kickboxingu, przeszła kurs nurkowania, wzięła też udział w szkoleniu marines. Grała nawet w piłkę nożną – w Anglii, ojczyźnie Lary Croft, ten sport jest równie popularny jak w Polsce. Angelina zaskoczyła także kaskaderów. Sama uczestniczyła bowiem w wielu niebezpiecznych ujęciach, których nigdy wcześniej nie wykonywały w filmach kobiety. Wygibasy na bungie? Ależ nie ma sprawy! Angelina ćwiczyła przez 3 miesiące, bo uparła się, że w filmie sama wykona efektowne skoki. Oczywiście postawiła na swoim. Nie obeszło się jednak bez kontuzji. Podobno aktorka nadwyrężyła wiązadła w kostce, a do tego zdenerwowała ojca, który bał się o jej życie. Później wraz z ekipą filmową wyjechała na Islandię i do Kambodży. Rząd tego kraju po długich negocjacjach udostępnił twórcom „Tomb Raidera" wnętrza liczącego tysiąc lat kompleksu świątynnego Angkor Wat. Żeby było śmieszniej, Angelinie Jolie zakazano używania broni ze względu na powagę miejsca oraz dbałość o wizerunek Czerwonych Khmerów (ludzi przez wiele lat rządzących Kambodżą). W efekcie broń i wszelkiej maści wybuchy trzeba było „dorysować" przy pomocy komputerów. Mrożących krew z żyłach oryginalnych ujęć na pewno nie zabraknie. W jednej scenie Larę zaatakują np. oży-wione posążki małp...

Niedawno w zachodnich kinach i w Sieci pojawił się trailer filmu. Wzbudził olbrzymie zainteresowanie – niektórzy ludzie kupowali bilety do kina tylko po to, by obejrzeć kilkuminutową reklamę „Tomb Raidera". Nieliczni szczęśliwcy, którzy widzieli dłuższe fragmenty filmu, twierdzą, że od strony technicznej prezentuje się on perfekcyjnie. Zdaniem niektórych „Tomb Raider" jest jednak bliższy „Mortal Kombat" czy „Matrixowi" niż przygodom Indiany Jonesa. Lara skacze, kopie, biega, fruwa, szaleje, dokonuje rzeczy, których żaden człowiek dokonać by nie mógł. Odziera to obraz z realizmu i czyni zeń bajeczkę podobną do „Aniołków Charliego".

„Tomb Raider" pojawi się w amerykańskich kinach pod koniec czerwca, a u nas 31 sierpnia. Jeśli stanie się hitem, czekają cię jeszcze dwa kolejne odcinki filmu, gdyż z Angeliną Jolie i większością ekipy podpisano kontrakt na trzy części „Tomb Raidera"... Ciekawe, kto pierwszy dobije do dziesiątki: film czy gra?



Skąpe ubranko Lary, eksponujące przy okazji wdzięki Angeliny, to jeden ze smaczków filmu



Cała redakcja CLICKA! uważa, że Angelina to najlepszy wybór producentów filmu



INFO
Jak zostać Larą Croft?



Angelina Jolie, odtwórczyni roli uroczej pani archeolog w filmie „Tomb Raider", to obecnie jedna z najpopularniejszych aktorek Hollywood. Sławę przyniosły jej nie tylko role filmowe, ale także ekscentryczny sposób bycia. Jej ulubionym zajęciem jest bowiem... robienie sobie tatuaży. Ma ich już kilka, w tym ślicznego smoka na lewym ramieniu oraz „serduszko" z imieniem ukochanego. Jak sama twierdzi, robienie tatuażu ją uspokaja, a że do spokojnych raczej nie należy, można się spodziewać, że w najbliższym czasie zamieni się w jeden wielki rysunek... Uwielbia też szybko jeździć samochodem i bawić się nożami. Przez pewien czas nawet z nimi spała, aż do momentu, gdy trochę się pokaleczyła. Urodziła się 25 lat temu, 4 czerwca 1975 roku w Los Angeles. Talent i zamiłowanie do gry odziedziczyła po ojcu, znanym aktorze Jonie Voightcie, który w filmie „Tomb Raider" wciela się w postać Lorda Crofta. Mimo młodego wieku Angelina ma wiele sukcesów na swoim koncie. Za role w filmach „Gia" oraz „George Wallace" otrzymała nagrodę Złotego Globu, a za „Przerwaną lekcję muzyki" amerykańska Akademia Filmowa przyznała jej Oscara. Trzeba przyznać, że to całkiem sporo, jak na początek kariery. Aktorkę mogłeś podziwiać na dużym ekranie także w filmach „60 sekund", „Kolekcjoner kości" czy „Hakerzy".

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa H.Bauer

Jeśli są na Ziemi ludzie, których można niezwykle łatwo zranić, to pewnie nie zabraknie też wytrzymałych na ból supermanów. Tylko gdzie ich szukać? W kinie!

NIEZNISZCZALNY



David Dunn i Elijah Price spotkali się w dość nietypowej sytuacji. Choć dzieli ich wszystko, próbują razem działać w słusznej sprawie

Jednym z najlepszych filmów 2000 roku był „Szósty zmysł", opowieść o małym chłopcu, który widział duchy zmarłych. Zyski w wysokości 660 mln dolarów (można by za to wyprodukować około 100 odcinków „Ogniem i mieczem"!) zmusiły producentów do ponownego zaangażowania reżysera M. Night Shyamalana i aktora Bruce'a Willisa. Ci zaś spotkali się, pogadali i nakręcili „Niezniszczalnego".

Głównym bohaterem filmu jest niejaki David Dunn. To zwyczajny człowiek, jakich wielu w każdym z dużych, amerykańskich miast. Pewnego dnia jest on świadkiem katastrofy kolejowej, ale wychodzi z niej bez szwanku! Cud ten zostaje zauważony – z Davidem kontaktuje się noszący niecodzienną fryzurę handlarz komiksów (w tej roli pojawia się Samuel L. Jackson). Elijah Price nie jest zwyczajnym sprzedawcą, cierpi bowiem na tajemniczą chorobę, która powoduje, że jego kości są wyjątkowo kruche. Uważa także, że Dunn jest niezniszczalny, taki współczesny Superman zdolny przeżyć wybuch bomby atomowej czy wypadek samochodowy. Jednak David nie ma czasu na filozoficzne rozważania. Jego małżeństwo wisi na włosku i to właśnie je, a nie świat, chciałby ratować...



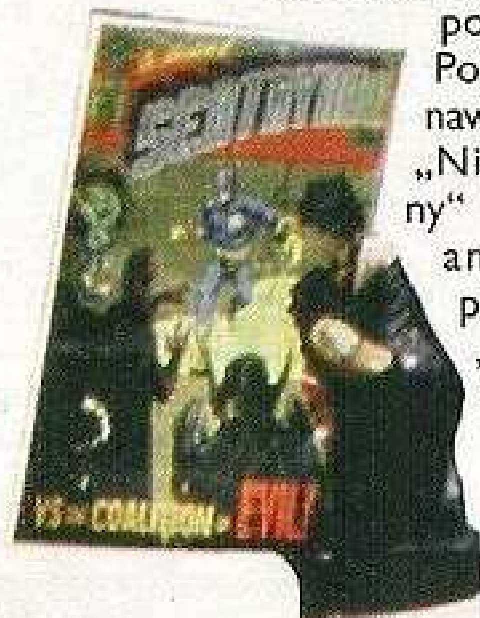
Czy David sprosta wymaganiom Price'a? Oj, chyba wolałby w tym czasie oglądać tv

Bruce Willis przyjął propozycję zagrania w „Niezniszczalnym" z entuzjazmem. – Nie wierzyłem własnym uszom, gdy Night zadzwonił do mnie mówiąc, że napisał dla mnie kolejny scenariusz – powiedział w jednym z wywiadów. Aktor ucieszył się też, że po raz kolejny spotka na planie Samuela L. Jacksona. – Grałem z nim w „Pulp Fiction" i „Szklanej pułapce 3". Facet jest po prostu genialny – dodał. Tymczasem M. Night Shyamalan twierdzi, że zaangażował Jacksona przez przypadek. Otóż pewnego dnia reżyser „Szóstego zmysłu" udał się na plan filmu „Shaft". Jackson grał w nim główną rolę. W przerwach między zdjęciami nie jadł i nie pił, gdyż nie miał na to czasu. Czytał za to historyjki obrazkowe. Wypełnił nimi całą przyczepę kempingową, w której mieszkał. Widząc komiksową fascynację Jacksona, Shyamalan nie zastanawiał się długo. Niemal od razu złożył mu propozycję nie do odrzucenia. Później dostarczył scenariusz, a po kilkunastu godzinach wszystko było już ustalone.

PREMIERA 9.02.2001

Zdjęcia do filmu kręcono w Filadelfii. W mieście znajdują się liczne zabytki, które w połączeniu z nowoczesnymi dzielnicami oraz sielskimi przedmieściami tworzą wprost idealne tło dla każdego thrillera. Z jednej strony aury tajemniczości dodają stare, nieco zaniedbane gmachy sprzed dziesiątków lat, z drugiej zaś znajduje się współczesna zabudowa, która urealnia to, co dzieje się na ekranie. W efekcie dość mroczny nastrój filmu wydaje się bardziej rzeczywisty, a zatem bardziej przejmujący.

Film miał swoją zachodnią premierę w połowie listopada i spotkał się z życzliwym przyjęciem widowni. Chwalono m.in. zdjęcia, częstokroć kręcone z bardzo nietypowych ujęć. Pojawiały się nawet głosy, że „Niezniszczalny" to dużo ambitniejszy projekt niż „Szósty zmysł". Czy jest tak w rzeczywistości, będziesz mógł przekonać się w kinie. Shyamalan planuje nakręcić jeszcze dwa filmy z Brucem Willisem. Oba mają kontynuować wątki rozpoczęte w „Niezniszczalnym". Na razie jednak Hollywoodowi grozi strajk aktorów. Twórca „Szóstego zmysłu" rozważa więc inny projekt – Steven Spielberg zaprosił go do współpracy przy pisaniu scenariusza czwartej części przygód Indiany Jonesa.



Widziałeś ostatni numer komiksu? No, stary, nie bądź taki. Musisz to przeczytać!



Czyżby kolejna część przygód Batmana? Ach, nie. To przecież SuperWillis

Pomysł 5-	Aktorzy 5	Akcja 5-
Niezniszczalny thriller/USA	Premiera: 09.02.2001	Od lat 15

http://bventertainment.go.com

Tajemnicza opowieść o emocjonującym spotkaniu dwóch superludzi. Thriller jak się patrzy — **5**

Podejrzany



Ciemne interesy i zbrodnia, oto świat, w którym obraca się pan mecenas

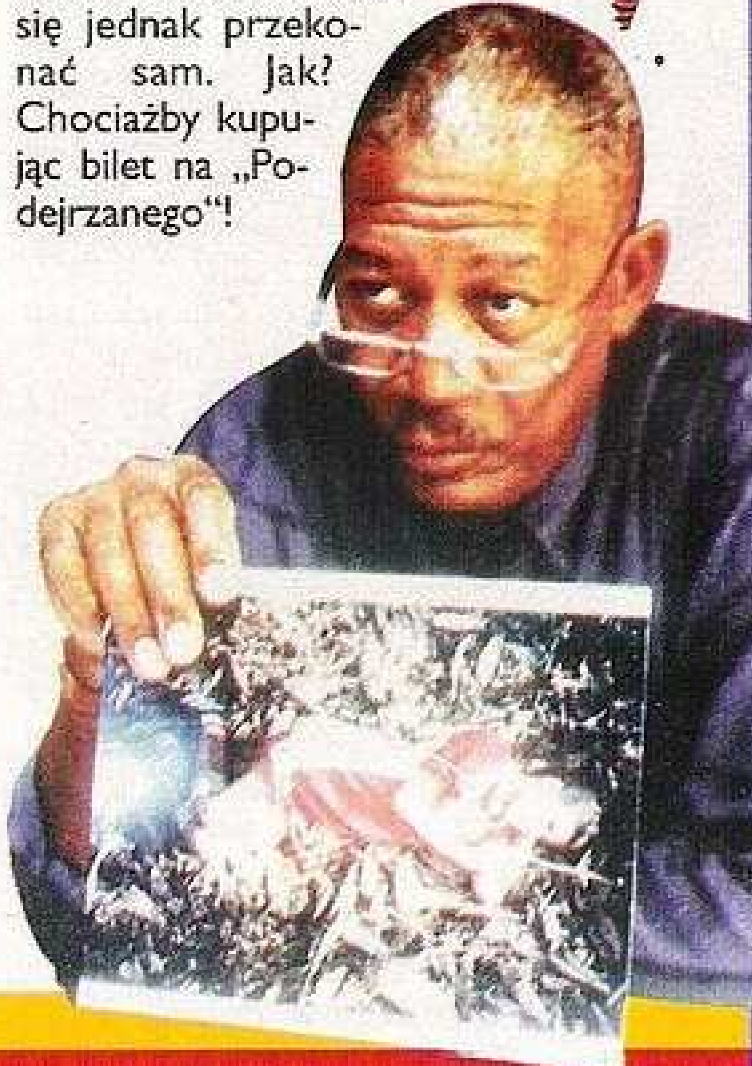


No i co pan na to, adwokacie? Coś panu mina zrzedła, a może mi się zdaje?

Niektórzy znawcy kina twierdzą, że tak naprawdę o powodzeniu filmu decydują aktorzy. To ich gra sprawia, że widz „kupuje" akcję toczącą się na ekranie lub też śmieje się do rozpuku w miejscach, w których powinien zalewać się łzami. Jeśli jest tak rzeczywiście, to thriller „Podejrzany" powinien stać się olbrzymim przebojem – grają w nim bowiem niezwykle utalentowani Gene Hackman („Wróg publiczny", „Bez przebaczenia") i Morgan Freeman („Siedem", „Robin Hood – książę złodziei").

Akcja filmu toczy się w tropikalnym porcie San Juan na Puerto Rico. Kapitan policji (Freeman) wraz z podległymi mu detektywami wytrwale tropi mordercę. Wciąż nie jest pewien, kim jest przestępca, jednak ma swoje podejrzenia. Dlatego też w dniu dorocznego Festiwalu Zimowego zaprasza na przesłuchanie powszechnie szanowanego adwokata (Hackman), który zdaje się mieć coś wspólnego ze zbrodnią. Tym samym rozpoczyna się pojedynek pomiędzy dwoma bardzo inteligentnymi mężczyznami, z których każdy ma coś do ukrycia.

„Podejrzany" spodoba się tym widzom, którzy kochają zagadki, fałszywe tropy i powolne śledztwo ujawniające coraz to straszniejsze sekrety pozornie normalnych ludzi. Skrywając rozwiązanie pod płaszczykiem zbiegów okoliczności i przypuszczeń, film w sposób niezwykle interesujący przedstawia różne sposoby widzenia świata. O tym, czy prawda zawsze odpowiada faktom, musisz się jednak przekonać sam. Jak? Chociażby kupując bilet na „Podejrzanego"!



7 DNI ŻYCIA





Na początku zawsze jest tak samo – miło, przyjemnie i bezpiecznie. Prawdziwa sielanka. Tylko potem zdarza się coś, co wytrąca cię na zawsze z równowagi...

Filmowcy coraz częściej sięgają po sprawdzone metody straszenia i niestety tylko w nielicznych przypadkach odnoszą sukces. Na szczęście twórcom „7 dni życia" udało się sprawić widzom miłą niespodziankę. Ich dzieło naprawdę przeraża!

Młode, przeżywające kryzys małżeństwo wprowadza się do starego domu stojącego w pobliżu mrocznego bagniska. On, utalentowany pisarz, planuje stworzyć dzieło swego życia. Ona, spokojna i miła kobieta, pragnie uciec od demonów przeszłości. Ma nadzieję, że z dala od wścibskich sąsiadów i szepczących za plecami znajomych zdoła zapomnieć o tragicznej śmierci swojego ukochanego syna. I wtedy właśnie zaczyna się koszmar. Z dnia na dzień kobietę zaczynają prześladować trupioblade zjawy, zaś jej męża, człowieka do niedawna spokojnego, jakaś tajemnicza moc spycha w objęcia wielkiego szaleństwa...



Ellen zaczyna bać się o własne życie. Znaki, które widzi, sugerują, że nie przeżyje tygodnia. Ponadto przebywający w zakładzie dla obłąkanych były właściciel domu opowiada kobiecie o straszliwych zbrodniach, które popełniono około sto lat temu. Bagna otaczające tę posiadłość stanowiły niegdyś miejsce egzekucji. Skazanych za morderstwa wrzucano na ruchome piaski mokradeł, by skonali w długich męczarniach. Czyżby więc ich dusze wróciły po latach i upomniały się o sprawiedliwość?

„7 dni życia" powstało w Niemczech. Dlatego też pojawiający się na ekranie aktorzy (m.in. Amanda Plummer, znana z roli Honey Bunny w „Pulp Fiction") mówią w języku naszych zachodnich sąsiadów. Początkowo brzmi to dziwnie, a nawet nieco śmiesznie. Jednak już po trzech minutach widz zaczyna się bać... I wówczas nie zastanawia się, w jakim narzeczu gadają ci biedni, wyświetlani na ścianie ludzie. Przez mózg przebiegają bowiem dwa bardzo proste słowa: „Mamoooo, ratuj!". CLICK! ostrzega więc – „7 dni życia" bije na głowę większość współczesnych horrorów z „Krzykiem 3" i „Blair Witch Project" na czele. Stanowi strawę dla osób o stalowych nerwach.



Duchy? To jakaś bzdura, nie ma się czym przejmować. A jednak...

FILMTELEGRAM



Spiderman powraca...

W Kalifornii rozpoczęły się zdjęcia do filmu „Spiderman", opartego na serii popularnych komiksów i gier komputerowych (ostatnio na Playstation). Jest to opowieść o młodym fotografiku, który – pogryziony przez radioaktywnego robala – uzyskuje niecodzienną siłę i zwinność. Od tej pory w przebraniu człowieka-pająka zaprowadza porządek w mieście. Całość reżyseruje Sam Raimi, niegdyś autor horrorów klasy B i westernu „Szybcy i martwi", a w rolach głównych występują Tobey Maguire („Miasteczko Pleasantville", „Las Vegas parano") i Kristen Dunst („Wywiad z wampirem").

5x Batman!

Rozpoczęły się prace wstępne nad nowym, piątym już „Batmanem". Film zatytułowany będzie „Year One", a wyreżyseruje go Darren Aronofsky, awangardowy twórca takich filmów jak „Pi" czy „Requiem dla snów". Wciąż jeszcze nie jest znany odtwórca głównej roli. Wśród kandydatów wymienia się Brada Pitta i Keanu Reevesa, jednak największe szanse daje się młodemu Aaronowi Eckhartowi („Erin Brockovich", „Siostra Betty"). Równolegle z filmem pojawi się gra komputerowa o tym samym tytule.

Ulepszony Tron

„Tron", kultowy obraz wszystkich miłośników informatyki, wkrótce doczeka się drugiej części. Studio Walta Disneya wybrało już scenariusz i aktualnie przygotowuje się do obsadzenia ról reżysera oraz głównych aktorów. Wiadomo też, że film będzie opowiadać o losach hakera planującego wejść w cyberprzestrzeń. Ciekawe, kto tym razem nie pozwoli mu wydostać się na zewnątrz? Wirus I Love you? A może Romeo & Juliet?

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: Syrena Entertainment Group, SPI International, Best Film

Niejedna powtórka z rozrywki

Rodzeństwo Kessenów już niedługo w Japonii

Programiści starają się, jak mogą, żeby Europejczycy zazdrościli Japończykom wcześniejszych premier gier na konsole. W tym numerze możesz przeczytać o grze KESSEN na PS2, a tu okazuje się, że na horyzoncie pojawiła się druga część tego przeboju (też na tę konsolę). Tym razem jej twórcy bardzo dosłownie potraktowali złotą zasadę przygotowywania dodatków i kolejnych części (czyli więcej, więcej i jeszcze raz więcej). W KESSENIE na polu walki mogłeś obserwować jednocześnie kilkudziesięciu ładnie przedstawionych wojowników – w drugiej części ma ich być nawet 500. Tym razem pole bitwy będzie trzy razy większe niż wcześniej i weźmiesz udział nawet w bitwie morskiej czy w oblężeniu zamku, a i dowodzenie będzie bardziej precyzyjne. KESSEN 2 przeniesie cię do Chin III wieku, do czasów opisywanych w słynnym dziele ROMANCE OF THREE KINGDOMS (w tym samym okresie rozegra się akcja THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON, planowanej na luty gry na PC). Głównymi bohaterami zostaną Liu Bei i Cao Cao (to brzmi jak nazwa pewnego napoju...), przywódcy królestw Shu i Wei. Jako Liu Bei wplączesz się w romantyczny wątek, walcząc o wolność ukochanej, a Cao Cao będzie chciał po prostu zjednoczyć kraj (zgadnij, pod czyim przywództwem). Skoro szeregi walczących zasili także czarodziejka, Królowa Himiko, to możesz spodziewać się, że tym razem do gry zostanie wmieszana magia. Dzięki tej uroczej osóbce pojawią się chmury kurzu, cyklony, które chętnie pożywią się małymi żołnierzami czy imponujące uderzenia błyskawic. Oczywiście w grze (której realizacja ma kosztować około 7 milionów dolarów) nie zabraknie efektownych filmów i wielkich wzruszeń. My tak gadu, gadu o drugiej części, a tutaj... na horyzoncie pojawiły się już plotki o KESSEN 3, dzięki któremu będzie można staczać bitwy nawet w Internecie.







Szkolny koszmar z Internetu

Twoi rodzice dowiedzą się wszystkiego...

W jednym ze słupskich liceów nauczyciele wpadli na dosyć oryginalny sposób udostępnienia rodzicom ocen uczniów. Jak wiadomo, przestarzałe dzienniczki ucznia potrafią gubić się po wpisaniu do nich pały, tak więc szkoła postanowiła stworzyć... internetowe dzienniki ocen.

Dzięki Sieci rodzice mogą w każdej chwili sprawdzić na ekranie komputera, jak uczy się ich pociecha. Dostęp chroniony jest hasłem (dla każdego ucznia innym), a szkolni informatycy zadbali, aby młodzież nie mogła modyfikować zawartości „dzienników". No i kto powiedział, że Internet jest takim świetnym wynalazkiem?

Tam, gdzie ty!

Czyli w najbliższym kinie



Wyobraź sobie taką straszną sytuację: właśnie grasz w ukochane DIABLO, kiedy odwiedza cię dziewczyna i zaczyna się awantura na temat głupich gier itp. (oczywiście może być odwrotnie: jesteś dziewczyną i grasz, a twój chłopak ma do ciebie pretensje). Co robić? Wybrać się na film TAM, GDZIE TY! Opowiada on o perypetiach zakochanych w sobie studentów, Ala i Imogen, którym miłość sprawia wiele kłopotów. Okazuje się bowiem, że łatwiej się zakochać, a trudniej potem z tym żyć. W końcu trzeba wtedy myśleć także o drugiej osobie, a nie tylko o sobie. Nie bez znaczenia jest fakt, że główną rolę gra w filmie superprzystojny Freddie Prinze Jr., który ostatnio baaardzo podoba się wszystkim paniom. Natomiast w Imogen wcieliła się ładna Julia Stiles. W filmie pojawia się także... Jim Morrison, nie jest to jednak bynajmniej sławny artysta, ale chłopak, którego takim imieniem uszczęśliwili pomysłowi rodzice.



Taki film może być miłą przerwą między podziwianiem kolejnych wyczynów wspaniałego Arnolda czy nową wyprawą na Marsa. No i jest świetny na walentynkową wyprawę do kina.

news telegram

■ AMD ZNOWU TANIEJĄ

Podczas gdy Intel zapowiada kolejne obniżki, AMD regularnie obniża ceny. Teraz odbiorcy hurtowi mogą kupować Thunderbirdy działające z szyną 266 MHz zaledwie 10% drożej od tych z magistralą 200 MHz. I tak np. Thunderbird 900 kosztuje 172 dolary...

■ SPAMERZY POD SĄD!

W Norwegii wprowadzono przepisy chroniące użytkowników poczty elektronicznej przed spamem. Mogą oni zastrzec swój adres e-mail w specjalnym rejestrze. Jeśli ktoś będzie ich mimo to niepokoił niechcianymi reklamami itp. – może zapłacić wysoką grzywnę, a nawet trafić do więzienia.

■ NIKE UBIERA W SIECI

Znany producent odzieży sportowej, firma Nike, oferuje nową usługę dla drużyn i klubów sportowych. Jest nią internetowe projektowanie strojów dla zawodników. Teraz trenerzy i nauczyciele WF mogą sami wymyślać wzory dresów i koszulek szkolnej drużyny, i za-

No One Plays Forever...

... chyba że z nowym edytorem

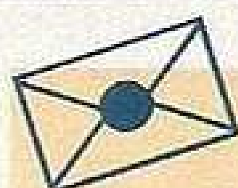


Jeżeli jesteś miłośnikiem agentki Archer z przeboju NO ONE LIVES FOREVER, to na pewno ucieszy cię wiadomość, że możesz ściągnąć z Internetu specjalny edytor do tej gry (ważący około 5 MB). Dzięki niemu będziesz mógł uszczęśliwić uroczą agentkę nowymi poziomami, mapami i przeciwnikami. Nie ma co czekać, zajrzyj pod adres **www.noonelivesforever.com/downloads**. Uwaga! Strona przeżywa poważne oblężenie!

Walentynki! Świeże Walentynki!

Wyślij kartkę i jedź na wycieczkę

Od pewnego czasu także w Polsce popularne stało się obchodzenie Walentynek, czyli święta zakochanych (14 lutego). Jedni zasilają skarbiec Poczty, wysyłając kartki wszystkim ukochanym, inni z uporem twierdzą, że to głupi zwyczaj i... potajemnie także uszczęśliwiają swoich znajomych. Nawet miłośnicy Internetu mogą w tym specjalnym dniu skorzystać z usług serwisu wysyłającego walentynkowe kartki. Od 5 lutego pod adresem **walentynki.interia.pl** będziesz mógł nie tylko wysłać pocztówkę, ale także wziąć udział w oryginalnym konkursie. Najciekawszym elementem tej akcji są zasady, które doceniają wzajemność w uczuciach. Jeżeli wyślesz kartkę do Zosi, a ona nie wyśle kartki do ciebie – no cóż, nici z nagrody... Jeżeli odpowie, to już 16 lutego możecie wygrać m.in. kolację dla dwóch osób, wycieczkę i inne atrakcyjne rzeczy. A na koniec rodzynek: jeżeli Zosia odpowie na twoją kartkę i np. na kartkę Adasia, to mogą wygrać obie pary! I wtedy wszystko się wyda. No cóż... Pozostanie chociaż nagroda na otarcie łez.



news telegram

CO JEST CZYM...
Oznaczenia układów nVidii są co najmniej mylące dla części użytkowników. Geforce2 ULTRA nie nazywa się już NV15BR, tylko NV16. NV20, następca GeForce2, nie ma jeszcze wybranej nazwy i być może przyjmie miano GeForce3, choć to nic pewnego, natomiast NV25 zastąpi w przyszłości NV20. Układ dla X-boxa (NV2A) przybrał nazwę NV2X. Czemu? Bo chip dla X-boxa powinien mieć X w nazwie...

PLAYSTATION ODPADA
Jak widać, los bywa przekorny. Dwa tygodnie temu wspominaliśmy o katamaranie PlayStation biorącym udział w wielkim rejsie dookoła świata i zaledwie kilka dni po ukazaniu się CLICKA! ekipa Sony wycofała się z imprezy z powodu problemów ze swoim katamaranem. Co za pech!

PARANOJA W ANGLII?
Brytyjski operator telefoniczny BT rozpoczął akcję popularyzacji... ogólnodostępnych budek telefonicznych, przekonując, że komórki są niepraktyczne! Żeby było śmieszniej, firma BT jest właścicielem Sieci komórkowej Cellnet (jednej z największych w Wielkiej Brytanii)... O co tu chodzi?



Ojejciu, co to się porobiło!

Niewiarygodne, konsola DC w PC

Ta wiadomość może przyprawić prawdziwych miłośników konsol o zawał serca! Firma SEGA zamierza przerobić znanego Dreamcasta na... kartę rozszerzeń do komputera. W ten sposób konsola miałaby szansę przeżyć drugą młodość. Z takiego pomysłu najbardziej cieszyć się mogą oczywiście posiadacze PC, którzy za około 410 złotych zyskają w pełni funkcjonalnego Dreamcasta (normalnie kosztowałoby to ich ok. 800-900 złotych). Karta ma pojawić się w sprzedaży już latem tego roku, ale na początku będzie dostępna tylko w Japonii!

Nie ma rzeczy doskonałych

Kłopoty z PS2





Okazuje się, że nawet Playstation 2, produkt znanego z solidności Sony, może przyprawić swoich właścicieli o zawał... W Anglii jeden na pięciu szczęśliwych posiadaczy PS2 nie mógł nacieszyć się takimi przebojami jak TEKKEN TAG TOURNAMENT czy KESSEN, bo jego konsola po prostu nie działała... Według stacji BBC 28 procent użytkowników zagrało na PS2 tylko raz, 39 procent nie mogło w ogóle odpalić żadnej gry, a 13 procent nie zdołało porozkoszować się filmami na DVD. Do głowy przyszło nam kilka wyjaśnień takiej sytuacji. Albo angielscy gracze nie mogą sobie dać rady z tak „skomplikowanym" sprzętem, albo mają ogromnego pecha, albo po prostu nie raczyli przeczytać instrukcji obsługi... Nasza redakcyjna konsola chodzi bez zarzutu (na razie), prezentując nam zarówno gry, jak i filmy na DVD. A może po prostu mieliśmy szczęście i trafiliśmy na dobrze wykonany egzemplarz?



Prince of Hollywood

Piękny Książę rusza do akcji



Trwa moda na ekranizacje kolejnych gier komputerowych. Tym razem filmowców zainteresował przebój wszech czasów, czyli PRINCE OF PERSIA. Nic dziwnego, jest w nim przecież wszystko, co potrzebne superprodukcji. Przystojny i niewyobrażalnie dzielny książę rusza na ratunek pięknej księżniczce porwanej przez chciwego krewnego. A po drodze efektowne skoki, doły pełne szpikulców i natrętni przeciwnicy. Praca znajdzie się więc i dla gwiazd, i dla kaskaderów, i dla speców od efektów.

Oczami wyobraźni już widzimy kandydatki do roli nadobnej uwięzionej. Może tak Jennifer Lopez?

Wiedźmin z GameBoya?

Popularna konsola nie musi służyć tylko do gier

Miłośnicy twórczości Andrzeja Sapkowskiego, posiadający konsolkę GameBoy Color, mogą czuć się usatysfakcjonowani. Twórczość ich ulubionego autora doczekała się bowiem wydania w wersji... zawartości karty pamięci dla tego urządzenia. Opowiadanie „Ziarno prawdy" jest już drugim utworem, który doczekał się wersji elektronicznej. Co prawda wielkość ekranu GBC nie zachęca do czytania dłuższych dzieł, ale sam fakt, że doszło do takiego wydarzenia, świadczy o tym, że minikonsole nie muszą służyć jedynie do grania w czasie podróży.

Wszystkich zainteresowanych zdobyciem „Ziarna prawdy" dla GBC odsyłamy na strony sieciowego serwisu **www.emuraj.net**.



Czy „Coś" będzie hitem?

Producenci gier lubią klasykę filmową

Pamiętacie należący już do klasyki film „Coś" (The Thing) z Kurtem Russelem? Pozostawiona sama sobie stacja badawcza skuta lodami Arktyki i bohater walczący z tajemniczym Czymś... Brrr... To dopiero budziło emocje! Nic więc dziwnego, że powstał pomysł, aby na podstawie filmu Johna Carpentera zrobić grę komputerową.

Wiele wskazuje na to, że już za rok posiadacze PC oraz konsol PlayStation 2, X-box i GameBoy Advance będą mogli zmierzyć się z groźnym Czymś. Komputerowe THE THING będzie połączeniem horroru oraz filmów akcji i SF. Złośliwi mówią, że dzięki temu powstanie klon RESIDENT EVIL. Cóż, my mamy nadzieję, że nie będzie aż tak tragicznie i twórcy gry postarają się być bardziej oryginalni.

Poleć w kosmos

Najbardziej oryginalna nagroda roku

Marzyłeś kiedyś o kosmicznej wyprawie? I wcale nie mówimy tutaj o podróżach w cyklu gier STAR TREK. Uwaga! Możesz spełnić to marzenie! RMF FM na początku lutego ogłosiło wielki konkurs, w którym główną wygraną będzie... wycieczka w kosmos (lot planowany na lata 2003-2006)! Wystarczy przesłać do stacji wypełniony kupon rozdawany w klubach oraz drukowany w prasie i liczyć na szczęście przy wstępnym wyborze kandydatów. Potem nie będzie już tak łatwo. Trzeba będzie przejść serię specjalnych badań (także psychologicznych), którym zwykle poddawani są kandydaci na kosmonautów. Następnie szczęśliwców czekają pojedynki sprawnościowe i na inteligencję. A wielki finał? Otóż odbędzie się on podczas dwutygodniowego obozu w Gwiezdnym Miasteczku pod Moskwą. Nie zabraknie zabaw w warunkach przeciążenia i zerowej grawitacji. A na deser lot myśliwcem MIG-25. Ojej, to będzie gorsze niż AGENT. Masz ochotę na lot w Kosmos? Słuchaj radia i pakuj rzeczy.

Teksty: Aleksandra „Krupik" Cwalina, R.J. „Yackoo!"; Zdjęcia: SPI International, Sony Poland, Archiwum Wydawnictwa H.Bauer

news telegram • news telegram

NAJNOWSZA NVIDIA

W Sieci pojawiły się pierwsze, na razie nieoficjalne, zdjęcia karty z najnowszym układem graficznym NVIDII – NV20. Ciekawie prezentują się parametry techniczne nowej kości, która najprawdopodobniej będzie pracowała z zegarem 300 MHz, a jej pamięć z zegarem 250 MHz.

JAVA Z KOMÓRKI

Niedługo w Japonii pojawi się w sprzedaży telefon komórkowy Digital Mova 503i, obsługujący odmianę języka Java – Java i-mode. Dzięki temu posiadacze telefonu będą mogli grać w gry, chatować lub... przeglądać akcje giełdowe.

NOWY NAPSTER

W Sieci dostępna jest najnowsza wersja programu pozwalającego na korzystanie z zasobów muzycznych Sieci. W Napster 2.0 (wersja beta 9) usunięto nie tylko najbardziej uciążliwe błędy (np. częste zrywanie połączeń), ale i dodano możliwość zakupu płyty w Sieci.

TWOJA WŁASNA PAMELA

Pamiętasz popularne do niedawna Tamagotchi? Teraz możesz zaopiekować się samą Pamelą Anderson! Podarować jej kwiatki albo przekarmić czekoladkami. Takie możliwości daje gierka PortaPam przygotowana dla urządzeń przenośnych.

CIEKAWOŚĆ SZKODZI

Nawet 10 lat więzienia grozi pracownikowi Narodowego Laboratorium w Los Alamos (USA), który kilkakrotnie włamał się do Sieci laboratorium. Haker nie tylko nielegalnie przeglądał zasoby serwerów, ale też czytał cudzą pocztę oraz sfałszował kilka dokumentów. Włamywacz będzie też musiał zapłacić karę co najmniej 250000 dolarów.

SŁAWNI ODCHODZĄ...

W piątek 12 stycznia br. zmarł William Hewlett, współzałożyciel firmy Hewlett-Packard, jednego z autorytetów i sław świata komputerów (patrz poprzedni numer CLICKA!).



Super Epson

200 lat gwarancji...

EPSON zaprezentował najnowszy model drukarki … formatu A3 (dla PC i Macintoshy). Jest ona przeznaczona dla bardzo wymagających (i bogatych zarazem) użytkowników. Drukując, używa 6 kolorów atramentu, co gwarantuje świetną jakość kolorów. Rozdzielczość prac wynosi aż 2880 punktów na cal – zwykła drukarka oferuje 720 albo 1440 punktów! To nie koniec rekordów, bo – jak zapewnia producent – doskonałej jakości wydruki są w stanie przetrwać nawet 200 lat bez zauważalnych zmian (ojej, to może zaczniemy drukować na tym epsonie całe numery CLICKA!).

Łatwe w użyciu, szybkie i kolorowe

Nowe skanery AGFY dla Maca i PC

Agfa wprowadza na rynek dwa nowe skanery: SnapScan e25 oraz SnapScan e20, skanujące z maksymalną rozdzielczością 600x1200 punktów na cal. Pierwszy z nich ma trzy programowalne przyciski, za pomocą których można uruchomić skanowanie z wybraną rozdzielczością (do wydruku na drukarce, przesłania e-mailem, czy edycji na ekranie). Do tego dzięki usłudze AGFAnet Print Service (sieciowy serwis wykonywania odbitek) możesz przesłać wybrane zdjęcia za pośrednictwem Sieci do laboratorium fotograficznego. Drugi ze skanerów obsługiwany jest poprzez program zainstalowany na komputerze (bez żadnych guziczków!).

Oba skanery oferują znakomite możliwości, a przy tym są łatwe i wygodne w obsłudze, co ucieszy początkujących użytkowników. Urządzenia korzystają z portu USB, a wśród załączonego do nich oprogramowania można znaleźć Iris ReadIris OCR (do optycznego rozpoznawania tekstu) i Corel Print Office 2000 do tworzenia atrakcyjnych dokumentów i stron WWW.



Oprogramowanie działa z systemami Windows 98, Windows 2000, Windows Millennium oraz Mac OS 8.x. Sugerowana przez producenta cena modelu e25 wynosi około 400 złotych. Poza atrakcyjną ceną, skanery mają jeszcze jedną zaletę – wymienne, kolorowe uchwyty górnej pokrywy. Teraz każdy może wybrać sprzęt pasujący np. do... koloru zasłon.

Palmowy...

Minimodemik

Polscy posiadacze komputerków typu Palm i notebooków zapewne ucieszą się z tego, że mogą nabyć kolejny gadżet do swoich urządzeń. Jest nim Travel Modem firmy PSION – połączenie modemu 56K i modemu GSM z portem iRDA. Maluch działa z telefonami GSM Nokia oraz Ericsson. Dystrybucją w Polsce zajmuje się firma Scientific.



Wszystkie graty w jednym pudle

DVD z telefonem i przeglądarką WWW

Firma Neon Technologies wyprodukowała dziwaczną machinę będącą kombinacją odtwarzacza DVD, przeglądarki stron WWW oraz telefonu internetowego. NTV2500 (takie skomplikowane oznaczenie nosi to cudeńko) podłącza się do zwykłego domowego telewizora oraz linii telefonicznej.

Odtwarzacz pozwala oglądać filmy i słuchać muzyki z płyt CD oraz rozpoznaje pliki MP3. Jego internetowa część umożliwia nie tylko buszowanie po Sieci i pisanie e-maili, ale też prowadzenie wideokonferencji (a to dzięki wbudowanej kamerze). Sercem urządzenia jest Pentium 266, poza tym w obudowie można znaleźć modem 56K i kartę sieciową. W zestawie znajduje się też wspomniana kamera, mikrofon, klawiatura i pilot. Cena kompletu wynosi 600 dolarów (około 2400 złotych). Niestety, nie ma róży bez kolców. Urządzonko przeznaczone jest na rynek amerykański i działa wyłącznie w systemie telewizji NTSC. Co gorsze, nie zanosi się na to, aby powstała wersja europejska.

Bill Gates i klocki Lego?

Specjaliści od klocków zabierają się za X-BOX

Premiera najnowszego (i najbardziej chyba oczekiwanego) dziecka Billa Gatesa, czyli konsoli X-Box, zapowiedziana została na jesień tego roku (przynajmniej w USA). Okazało się także, że ma na nią chrapkę LEGO, które najbardziej znane jest z produkcji sławnych na całym świecie klocków. Ostatnio firma wprowadza do swojej oferty coraz to nowe tematy. Były już klocki w klimacie Gwiezdnych Wojen, mają ukazać się także zestawy o przygodach Harry'ego Pottera (ciekawe, czy ktoś pomyśli o Larze Croft). Zabrano się także za roboty sterowane komputerowo (nowa seria LEGO MindStorms). To jeszcze nie koniec ekspansji! Następny cel – Microsoft! Nie, nie będziesz mógł kupić składanego z klocków Billa ani jego szklanej willi. Za to LEGO będzie produkowało gry na X-Boxa. A swoją drogą ciekawe, czy to uratuje pozycję firmy, której rok 2000 w samych tylko Stanach przyniósł straty prawie 63 milionów dolarów...



Teksty: Aleksandra „Krupik" Cwalina, R.J. „Yackool"; Zdjęcia: materiały prasowe producentów, © 2001 Square Character Design: Tetsuya Nomura Image Illustration: © 2001 Yoshitaka Amano

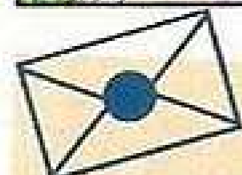
Final Fantasy powraca!

Tym razem na PS2



Najsłynniejsza chyba seria świata (a już na pewno Japonii, gdzie samo FF7 sprzedało się w 3.7 milionach egzemplarzy) już dawno zapowiadała swoje przenosiny na najnowszą konsolę SONY. Zgodnie z tą obietnicą na Playstation 2 zagości dziesiąta (w Japonii już na wiosnę 2001 roku) i jedenasta część tego przeboju. Na razie wszystkie szczegóły dotyczące tych megaprodukcji są skrzętnie ukrywane przed żądnym wiedzy światem graczy (i oczywiście konkurencją). Ujawniono, że bohaterem FINAL FATASY X zostanie niejaki Tidus (przynajmniej tak będzie się nazywał w amerykańskiej wersji gry), który będzie specjalizował się w podwodnym sporcie Blitzball. W grze nie zabraknie oczywiście także uroczej dziewczyny. Tym razem główną bohaterką zostanie Yuna, córka High Summonera Braska. Sporą niespodzianką jest fakt, że tym razem w grze wszystkie kwestie będą czytane przez lektorów, a nie jak poprzednio prezentowane tylko w formie tekstowej. Oczywiście na tym nie skończą się zapowiadane nowości. Teraz o wiele lepiej zostanie przedstawiona mimika twarzy postaci, a i mapa świata otrzyma nowy wygląd. Zresztą, nie trzeba rozwodzić się nad grafiką FINAL FANTASY X. Wystarczy obejrzeć obrazki!





news telegram

PODZIELIĆ MICROSOFT!

Amerykański rząd wraz z kilkoma firmami (np. America On-Line) podtrzymują swoje żądanie podziału imperium Billa Gatesa. Według pozywających koncern nadal ma możliwości i motywy do stosowania nielegalnych metod pozbywania się konkurencji.

NVIDIA + APPLE

Firma Apple zamierza wyposażyć swoje komputery Power Mac w karty graficzne z GeForce2 MX, produkowanym przez Nvidię. Tylko najwolniejsze modele dalej będą korzystały z ATI Rage 128 Pro. Najnowsze karty ATI, Radeon, również będą dostępne dla posiadaczy Mac'ów, tyle że na zamówienie.

NOWY TUNER TV ATI

Nie zważając na wpadkę z Apple, ATI opracowało nowy model tunera tv – TV Wonder. Korzysta on ze złącza USB, umożliwiają odbiór 125 kanałów telewizyjnych i pozwala zrzucać ruchomy obraz na dysk. A wszystko za około 400 zł.

DIVX – SUPERPRZEBÓJ

Coraz popularniejszy staje się format kompresji filmów DivX, pozwalający zmieścić film DVD na zwykłej płycie CD. Specjaliści twierdzą, że jest to drugi krok milowy po MP3...

CLICKERS & JEGO PRZYJACIELE 3





W numerze 1/2001 dokonaliśmy porównania boskiej Lary z niecną uzurpatorką, agentką Archer. Na nieszczęście, w wyniku błędu komputera, pojedynek wygrała Archer, co było oczywistą bzdurą. Teraz podajemy jedynie słuszny wynik.

	Lara Croft	Agentka Archer
Znaki szczególne	Duże piersi	Tandetne stroje
Ulubione miejsce	Cały świat	Półświatek
Styl działania	Energiczny	Flegmatyczny
O co tu chodzi?	Wielki skarb	Skarb Skarbka
Narzędzia walki	Skuteczne	Przestarzałe
Ulubiona piosenka	Top Gun – Berlin	Barbie Girl – Aqua
Ulubiony idol (idole)	Indiana Jones	James Bond 1956

Pojedynek wygrywa jednogłośnie

Lara Croft

Nasza opinia

Oczywiście Lara jest miliard razy lepsza od wszystkich postaci z gier razem wziętych. Jest sprytna, mądra, zgrabna, elegancka, wspaniała... Uosobienie piękna, natchnienie graczy, uch... ach... Cudo, po prostu cudo!

LISTY

Witamy!

Zapraszamy do lektury kolejnej porcji korespondencji. Mimo zimowej aury kilka tematów rozgrzało Was do czerwoności... I jeszcze jedno – tym razem żaden z listów nie spodobał nam się aż tak, żeby przyznać komuś nagrodę numeru!

Robię stronę WWW i...

Robię stronę WWW w większości poświęconą CLICK!-owi, pytam więc:
1. Czy mogę używać znaku waszej gazety np. na tapecie?
2. Czy mogę zamieszczać archiwalne artykuły na mojej stronie?
3. Czy mogę zrobić krótki opis zawartości CLICKA! na stronie WWW?
Jeżeli zgodzicie się na to, bym mógł zamieścić to wszystko na mojej stronie, to niech piszą do mnie wszyscy, którzy chcą.

Klon

Zamieszczanie jakichkolwiek materiałów zawartych w CLICKU! na stronach WWW jest zabronione przez naszego wydawcę. Podobnie wygląda sprawa z przedrukowywaniem lub kopiowaniem fragmentów tekstów lub grafiki. Również logo CLICK! podlega ochronie prawnej i może być używane wyłącznie za zgodą wydawnictwa. Czyli – powracając do twoich pytań – nie możesz użyć znaku naszej gazety i wykorzystywać archiwaliów. Natomiast możesz zamieszczać informacje, o tym co się znajduje w piśmie.

Przyślijcie mi...

W kalendarzu CLICKA! pisaliście o graczach, którzy w DIABLO II „zwiększali sobie statystyki postaci, używając kodów". Jakie to kody? Czy moglibyście wysłać mi je e-mailem? Chciałbym również dostać wszystko, co macie na temat DIABLO II.

Bart

Jak już pisaliśmy dziesiątki razy, nie przysyłamy żadnych kodów, tipsów itp. Bardzo nam przykro, ale nic tego nie zmieni.

Siedem życzeń

1. Moglibyście się gdzieś zareklamować. Reklama pierwszego numeru była extra.
2. Napiszcie poradnik – kurs przegrywania.



3. Do któregoś numeru dodajcie coś związanego z Pokemonami, np. mały zestaw kart. Naklejki były super!
4. Fajną propozycją byłoby utworzenie działu o starych grach (np. kultowym Doomie).
5. Za mało dajecie recenzji gier na konsole.
6. Czy aby nie zanudzam?
7. Aha, pisaliście o programach do pisania gier. Podajcie jakieś proste przykłady.

Krzyś L.

Oczywiście, możemy się reklamować, tylko... po co, skoro nie jest to konieczne? Reklama kosztuje bardzo dużo i stosuje się ją wtedy, gdy np. trzeba zdobyć czytelników (bo pismo jest nowe i nikt o nim nie wie). Przegrywać chyba każdy potrafi sam i nie trzeba tu specjalnych szkoleń... Co do Pokemonów, to na razie troszkę odpoczniemy od tego tematu – co za dużo, to niezdrowo. Stare gry – faktycznie, czasem miło w nie zagrać. Od czasu do czasu będziemy zamieszczali rubrykę poświęconą starym przebojom, które zostały ponownie wydane (i tym razem mało kosztują). O konsolach piszemy troszkę mniej niż o PC, gdyż nie jesteśmy typowo konsolowym tytułem. Jest sporo pism, które zajmują się prawie tylko i wyłącznie PS2 czy Nintendo. A o programach do tworzenia gier planujemy napisać już w niedalekiej przyszłości osobny artykuł i wtedy dowiesz się wszystkiego, co cię interesuje.

Bardzo konstruktywne uwagi

Piszę do Was w imieniu swoim i kilku moich kolegów. Kupuję waszą gazetę regularnie, ponieważ chcę być na bieżąco z tytułami gier ukazującymi się na rynku(...).
Najważniejszą częścią gazety jest dział zapowiedzi i recenzji gier. Cieszy mnie więc, że jest on przygotowywany rzetelnie. Opisy są dosyć ciekawe, jednak brakuje mi informacji, jakie technologie wykorzystuje gra lub pod jakim kątem został zoptymalizowany jej kod.
W tekście bardzo często można znaleźć zachwyty nad jakością grafiki, tylko że screeny wyglądają jak za czasów Commodore. Nie jest tak zawsze, ale... Zastanawiam się, czy tak bardzo lubicie zachwycać się wszystkim, co zobaczycie, albo – co mi się wydaje bardziej prawdopodobne – nie umiecie robić zrzutów ekranowych. Takie piksle to nawet ślepy może zauważyć!
Wiem, że wychodzi dużo nowych gier i że zapewne opisujecie tylko te najlepsze. Co jednak z tymi słabszymi? Wielu jest na przykład fanów Star Trek, którzy chcą mieć każdą grę na ten temat. Jeśli nie będzie ona hitem, to można się o niej nigdy nie dowiedzieć (...).
Zupełnie nie rozumiem potrzeby istnienia takiej liczby list gier, jak TOP20, HOT-5 itd. Najgorzej jednak w moich oczach prezentuje się dział techniczny. Opisy urządzeń są często na niskim poziomie. Przykładem niech będzie opis funkcji PLAY na odtwarzaczu kompaktów. Chciałbym także wypowiedzieć swoją opinię na temat piractwa. Otóż zdaję sobie doskonale sprawę z tego, iż jest to proceder niepoprawny z moralnego i prawnego punktu widzenia. Jednak bez piractwa technologie związane z CD do dziś by raczkowały. To właśnie piractwo jest motorem napędzającym tę gałąź przemysłu. Ile osób kupiłoby nagrywarkę za kilkaset lub więcej złotych, by zrobić sobie kopię zapasową? Jako Wasz przyjaciel radzę, abyście z powyższego powodu, jak i przez wzgląd na opinie innych czytelników, nie afiszowali się tak ze swoimi poglądami na ten temat.

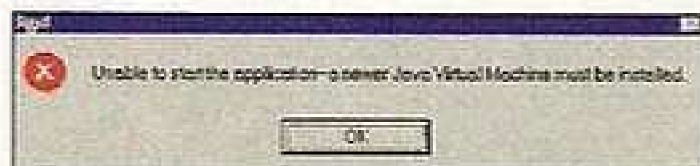
Mirosław Lewiński

Na początku musimy podziękować ci za ten list – naprawdę miło nam czytać korespondencję z tak dokładnie sprecyzowanymi uwagami, widać że CLICKA! czytasz uważnie... To miłe.
Oczywiście zależy nam na jak najlepszym wyglądzie screenów w naszej gazecie, jednak czasem po prostu nie daje się nic z tym zrobić. Po pierwsze, grafika na ekranie komputera powstaje w trybie RGB, druk odbywa się w systemie CMYK, który nie pozwala na wierne oddanie wszystkich barw.Po drugie, rozdzielczość ekranu komputera wynosi około 72 punktów na cal, a materiałów graficznych do druku 300. Oznacza to, że screeny w piśmie muszą być ponad cztery razy zmniejszone (wtedy niewiele na nich widać) albo mieć mniejszą rozdzielczość (wtedy widać piksle). Niestety, czasami nawet długa i żmudna praca grafików nic tu nie daje. Inną kwestią są screeny z konsol – tutaj możemy liczyć tylko na materiały od dystrybutorów, a ci często wcale nam nie ułatwiają życia.
Opisywać same przeboje, czy też inne gry? Staramy się poświęcać miejsce przede wszystkim tytułom dostępnym legalnie w Polsce. Niestety, CLICK! nie jest z gumy i nie da się pisać o wszystkim. Co do pomysłu, aby robić zestawienie gier, które się nie zmieściły w numerze, to chyba nie rozwiązałoby to problemu.
Dział poświęcony technice ma przede wszystkim zaznajamiać naszych czytelników z nowinkami, a nie opisywać parametry kart, płyt głównych itp. Seria „od środka" albo „w kawałkach", zgodnie ze swoją nazwą, pokazuje (niczym w instrukcji obsługi) dane urządzenie. Być może masz inne oczekiwania i dlatego uważasz go za zbyt dziecinny.
I na koniec piractwo. Szczerze mówiąc, to twoje wyjaśnienie problemu trochę nas rozbawiło. To tak, jakby mówić, że złodzieje samochodów wymuszają rozwój autoalarmów albo mobilizują policję do pracy. Tak się składa, że nagrywarki z założenia miały służyć archiwizacji danych, a nie nielegalnej produkcji płyt. I bez „pomocy" piratów ten rynek też by się rozwijał... Nie mamy zamiaru zmieniać zdania tylko dlatego, że jest ono niepopularne – piractwo jest czymś, co należy zwalczać.

Problem z JAVĄ

Mam problem z programem Webmajster, ściągniętym z serwera portal.republika.pl. Gdy go zainstalowałem, to pokazał się ekran z błędem. Co mam zrobić? Kiedy wyjdzie następny numer CLICK!?

Dragonball



Jak oceniamy gry?

Specjalnie na Wasze życzenie publikujemy opis naszej tabelki z ocenami gier

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:

PC	*niestety, tej gry nie ma na tę platformę*
PSX	*opisujemy wersję dla tej platformy*
N64	*już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...*
DC	*wkrótce wersja dla...*

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Tytuł i rodzaj gry

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Ocena końcowa

PC | PSX | N64 | Mac | PL / A

Clicker's Revenge 4
Super Akcja

10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 6

(+) Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!

(–) Bardzo łatwo uzależnia, jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera

Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick

5+

Komunikat ten oznacza, że w Windows zainstalowana jest za stara wersja Java Virtual Machine. Program ten jest częścią Internet Explorera, tak więc rozwiązaniem problemu może być instalacja najnowszej wersji tej przeglądarki.
CLICK! ukazuje się co dwa tygodnie, tak więc kolejne numery trafią do kiosków 15 lutego, 1 marca itd.

Piractwo po raz kolejny

Piszę do Was, ponieważ chcę poruszyć jedną ważną sprawę, a mianowicie piractwo. Wiem, że nie lubicie, gdy ktoś pisze „Zostawcie piratów w spokoju, to dobrzy ludzie". Ale zobaczcie sami, jak to jest...
Jeden koleś zrobi grę lub nagra płytę z muzyką i chce zarobić na niej kokosy. Sprzeda ją za około 60 złotych, w kilkumilionowym nakładzie i.. leży sobie wygodnie na kanapie. Pirat natomiast nielegalnie przekopiuje ją i sprzeda za 10 złotych. Ale on musi stać latem i zimą na bazarze, i sprzedać te płyty. I CZY TO JEST UCZCIWE?!
Wychodzi na to, że nie pirat popełnia przestępstwo (nie tak dosłownie), ale ten, kto jest autorem tej płyty – on też nas okrada, ustalając wysoką cenę (...).

Roles

Na początku musimy chyba wyjaśnić, jak wygląda nagranie płyty muzycznej lub produkcja gry. Przede wszystkim, nie pracuje nad tym jeden koleś. W wypadku gier jest to cała ekipa autorów, grafików, muzyków, programistów i testerów, również piosenkarz ma do pomocy zespół, nie wspominając np. o autorze tekstu czy muzyki. Gdy już wszyscy się napracują i stworzą swoje dzieło, muszą poszukać kogoś, kto je wyda (zorganizuje produkcję płyt, opakowań, instrukcji, pudełek, zadba o reklamę i promocję czy na końcu o rozwiezienie towaru do sklepów). Ci wszyscy ludzie muszą dostać pieniądze za swoją pracę (jak widzisz, ich liczba jest tak duża, że nasz koleś może zapomnieć o leżeniu na kanapie i liczeniu milionów). A gdzie koszty produkcji: plastiku do tłoczenia CD, papieru na opakowanie? To nie koniec wydatków, każda z tych osób i firm musi jeszcze zapłacić różne podatki...
Tymczasem „biedny" pirat po prostu kopiuje cudzą pracę, sprzedaje po konkurencyjnej cenie i zachowuje cały zysk dla siebie. I po odstaniu paru godzin wyleguje się na kanapie... I to chyba jest bardziej nieuczciwe, niż oczekiwanie zapłaty za wykonaną pracę. Mamy nadzieję, że choć część naszych czytelników rozumie, czemu oryginalne gry są droższe od pirackich kopii. Natomiast to, że są za drogie, to już temat na inną dyskusję...

Nagrody, nagrody

Jestem Y@GER i lubię czytać CLICKA!. Mam do was kilka uwag. Nie drukujcie pasożytniczych listów typu: „po nocach nie śpię, bo czekam, kiedy ukaże się w kiosku nowy numer Clicka. Wstaję o 6 rano... I w końcu przy 13357 kiosku dostałem ostatni egzemplarz" lub „tylko u was są plakaty, tylko wy piszecie o grach" itp.
2. Postarajcie się podawać w przybliżeniu cenę gry, którą opisujecie.
3. Z tego co wiem, to Notebooki są marzeniem wielu waszych czytelników. Czy nie lepiej podnieść cenę dwutygodnika o 50 groszy i darować sobie połowę konkursów, w celu jednego wielkiego, a mianowicie: co dwa tygodnie do wygrania Laptop o wartości ok 3000zł?
Nie piszcie, że nie starczy funduszy, bo z tego, co piszą czytelnicy, wasza gazeta sprzedaje się w 100%. Dzięki takiemu konkursowi ilość czytelników powiększyłaby się o 400%. Wtedy każdy z was mógłby zmieniać samochód co pół roku, a konkursów z wartościowymi nagrodami byłoby więcej.
3. Uczcie nas obsługi systemów operacyjnych, czy też obsługi pamięci konwencjonalnej „Devicehigh". Uffff! Cześć wam.

Y@GER

Ufff, to rzeczywiście był długi list... Hmm... „pasożytnicze" listy. Drukujemy je dlatego, że mają pomóc (chociaż w pewien sposób) w zdobyciu CLICKA. Ciągle dostajemy listy, w których piszecie, że nie możecie go kupić. Dlatego chcemy pokazać, jak robią to inni. Do tego takie listy zwierają sporą dawkę humoru, który na pewno przyda się i nam, i Wam. Szkoda, że nie słyszałeś historii o pewnym chłopcu, który nie miał pieniędzy i sprzedał swoje zwierzątko, bo chciał kupić Kalendarz CLICKA... Takie listy też dostajemy. Masz jednak rację, bo co za dużo, to niezdrowo.
W każdej recenzji gry podajemy dokładną cenę gry. Niestety, czasami nie można jej wydobyć od dystrybutora, który podaje takie informacje tuż przed ukazaniem się produktu na rynku. A my dostajemy gry do testów wcześniej, inaczej nie moglibyśmy przekazywać Wam najświeższych wiadomości.
Nagrody fundują nasi sponsorzy i naprawdę nie możemy ich nakłonić do zebrania się i kupienia jednego notebooka, czy innej cenniejszej rzeczy. Nie trzeba jednak narzekać, np. JUKEBOX firmy CREATIVE, nagroda w jednym z naszych konkursów, kosztuje około 2700 złotych! Przecież to naprawdę bardzo dużo.
Ceny pisma nie podniesiemy przez najbliższy czas. Chyba że znowu ktoś wpadnie na genialny pomysł wprowadzenia nowego podatku VAT. Oczywiście, jeżeli dodamy coś baaardzo atrakcyjnego, cena może się zmienić. To wszystko zależy od superdodatków, które planujemy. I uwierz nam, przy takiej cenie pisma nikt z nas nie może wymieniać samochodu co pół roku, nawet jeżeli sprzedaż wyniesie 150%. Na razie wszystkie pieniądze inwestujemy w rozwój naszego CLICKA, między innymi w atrakcyjne dodatki.
A na koniec odpowiedzi, postaramy się spełnić Twoją prośbę o poruszenie tematu systemów. Niestety, na razie musimy spełnić inne obietnice.

Apel do czytelników

Po pierwsze, chciałbym pozdrowić całą redakcję CLICKA! Czytam wasze czasopismo od pierwszego numeru. Nie będę mówił, co jest złe, a co dobre... po prostu gazeta jest OK i tyle.
Mam prośbę-apel do czytelników. Jesteście, moim zdaniem, zbyt wymagający, nietolerancyjni i zarozumiali (oczywiście nie wszyscy). Np. list Bartka M. Jeżeli uważasz, że Dragonball jest taki głupi i dla dzieci do lat 5, to zatrzymaj to dla siebie. Nie musisz się chwalić, jaki to ty jesteś „macho", bo nie oglądasz Anime (pewnie wolisz Królika Bugsa). Proszę czytelników, aby nie wypisywali takich rzeczy, ponieważ niektórych to razi. Jak byście się czuli, gdyby zwyzywali wasze ulubione rzeczy i uznali, że są dla lam?

KeanuX

Cóż, możemy jedynie zgodzić się z twoim zdaniem. Niestety, z tolerancją tak to już jest, że trzeba się jej po prostu nauczyć. Jak widać, jednak niektórzy uwielbiają pokazywać wszystkim swoją wyższość i chyba nic tego już nie zmieni.

Jak aktualizować strony WWW?

Mam pytanie. Załóżmy, że umieściłem swoją stronę na serwerze i chcę ją odświeżyć. Co robić?

Dombasek

Przede wszystkim, musisz przygotować nową wersję swoich stron i umieścić je na serwerze WWW, kasując wcześniej poprzednią wersję. Wszystkich tych operacji dokonasz tzw. klientem FTP (programem do przesyłania plików z i na serwer). Dla wszystkich zainteresowanych budową stron WWW mamy niespodziankę – już od przyszłego numeru rozpoczniemy kurs tworzenia własnej strony.

Jak mogliście mi to zrobić!

1. Przestańcie pisać o Pokemonach, to jest dla dzieci, pomysł z naklejkami był do bani!
2. TOP20 jest OK, testy bardzo dobre, Trix & Tips jest w sam raz,
3. Piszcie więcej o Internecie, a mniej o sprzęcie
7. Możecie od czasu do czasu powiększyć dział Fun
8. I teraz sedno mojego listu – X kontra X. W tym przeszliście samych siebie. Czegoś tak bzdurnego nigdy nie widziałem. Najbardziej wkurzył mnie pojedynek Lary Croft z Agentką Archer! I kto go wygrał? Agentka Archer. Lara to legenda od lat, a tu z pod ziemi wyrasta jakaś Agentka. Sorry, ale ile wy macie lat, między 40 a 50, że lubicie dawne czasy?

Arundel

Co do dziecinności Pokemonów, to może porozmawiaj z KeanuX. Nie możemy pisać wyłącznie o Internecie, bo po pierwsze, część osób nie ma dostępu do Sieci, a po drugie, nie wszyscy interesują się tą tematyką.
Chciałbyś, abyśmy powiększyli dział FUN, a jednocześnie bardzo się zdenerwowałeś porównaniem Lary i Archer... które też jest częścią tej rubryki. Nasze pojedynki postaci są żartem, wyśmiewającym pomysł porównywania czegoś, czego się nie da porównać. Niestety, niektórzy czytelnicy nie mają chyba poczucia humoru albo nie poznali się na naszym żarcie.

Wyższość PS2 nad PC?

To kolejny list, którego nie wydrukujecie, bo was krytykuje... Oto kilka uwag:
1. „Sztywne recenzje". Wypowiadacie się, jakbyście byli 90-letnimi dziadkami.
2. Mam wrażenie, że to wasze Top 20 ustalacie sami, usuńcie „Grupę pościgową".
3. Za dużo screenow. 3/4 miejsca przeznaczonego na recenzje zajmują bzdurne zdjęcia.
5. W Tomb Raider Chronicles, w plusach napisaliście, że Lara ma dużo nowych ciuszków, a w minusach, że mało ciuszków.
6. W tekście na temat PS2 (25/26-2000) w pierwszym akapicie po kilku linijkach pan Krzysztof Adamczyk skrytykował PC.
PS. Raczej na pewno nie zamieścicie tego listu, bo za bardzo was krytykuje, ale chciałbym, żebyście wzięli go sobie do serca, bo za mną murem stoi moja klasa.

Piotr Orłowski
& Justyna Gajewska

Nie wydaje nam się, że nasze recenzje są sztywne. Jedynie staramy się pisać poprawnie stylistycznie, bez żargonowych naleciałości, czyli po prostu po polsku, a nie podwórkowym bełkotem. TOP-20 powstaje z głosów z listów (leżą ich całe stosy u nas w redakcji), a o grupę pościgową prosili sami czytelnicy.
Gdybyśmy usunęli screeny, z recenzji zrobiłaby się instrukcja do gry – chyba nie o to chodzi. W Tomb Raiderze rzeczywiście pozwoliliśmy sobie na mały żart – przecież mamy nie być sztywni, szkoda, że nie dostrzegłeś naszego poczucia humoru. Co do krytyki PC, to nie widzimy nic złego w pisaniu, że granie na konsoli jest łatwiejsze i mniej stresujące. Przecież to prawda. Jak widzisz, bierzemy sobie do serca wszystkie uwagi, nawet będące naszą krytyką, i wcale nie boimy się napisać o tym w naszej gazecie. Pozdrowienia dla całej klasy!

CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Malwina Kalinowska, Marcin Kułakowski, Michał Studniarek, Przemysław Szynkora, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA,

tel. (0-22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu),
Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko,
Agata Przonek tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

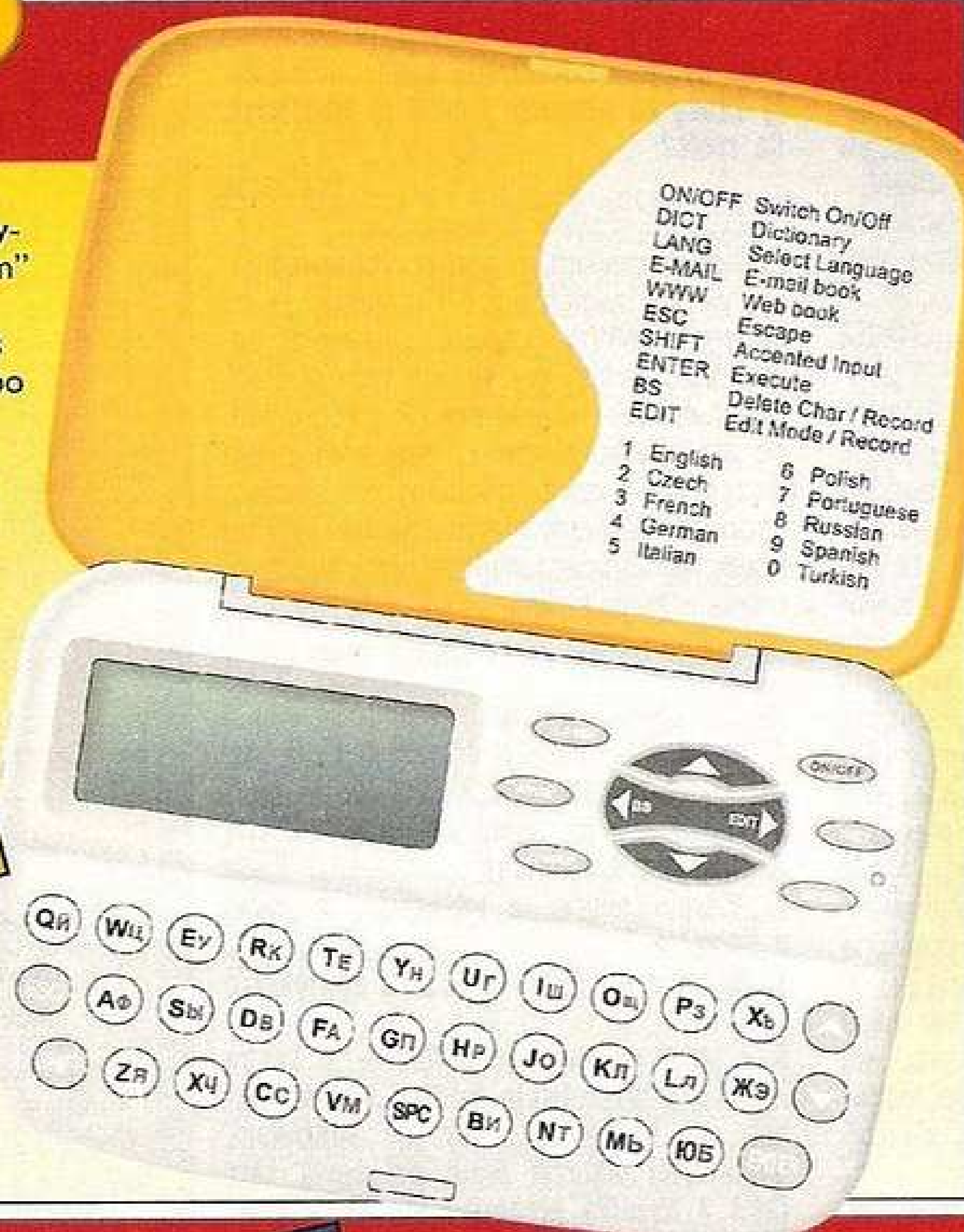
ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Translator

Posługiwanie się tradycyjnym, „papierowym" słownikiem bywa uciążliwe. Gdy chcesz coś szybko przetłumaczyć, albo kiedy jesteś w podróży i nie zamierzasz dźwigać opasłych tomów, skorzystaj z elektronicznego translatora!





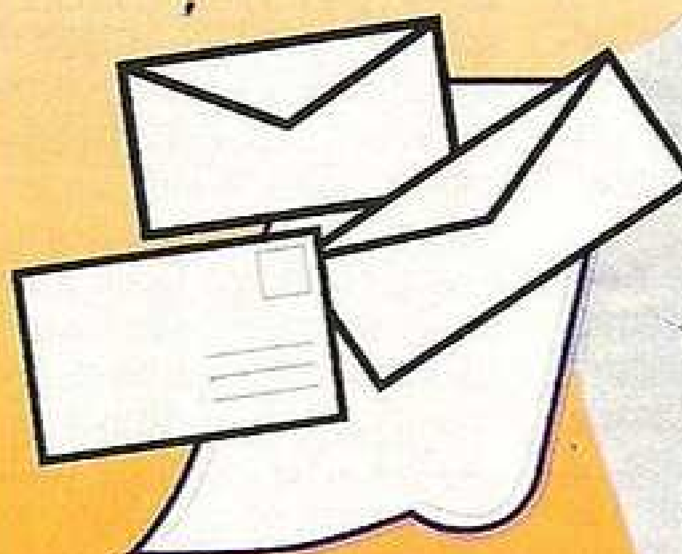
Ufundowała firma

ECTACO s.44

Gadżety z filmu „Tam, gdzie ty"

Walentynki tuż, tuż. Wybierzcie się na film, a potem wygrajcie upominek – koszulkę, kubeczek lub papeterię







25

Ufundował:

SPI International s.60

Szachy, ONI

Na zwycięzców czekają wspaniałe gry, nie tylko dla miłośników szachów czy mangowych klimatów



2

Ufundował:

Play It s.13, 14

SHEEP

Wielki konkurs CLICKA! i firmy IM GROUP, dystrybutora gry. Do wygrania 20 gier SHEEP oraz koszulki i kubeczki. Szczegóły na stronie 29. Tego jeszcze nie było!



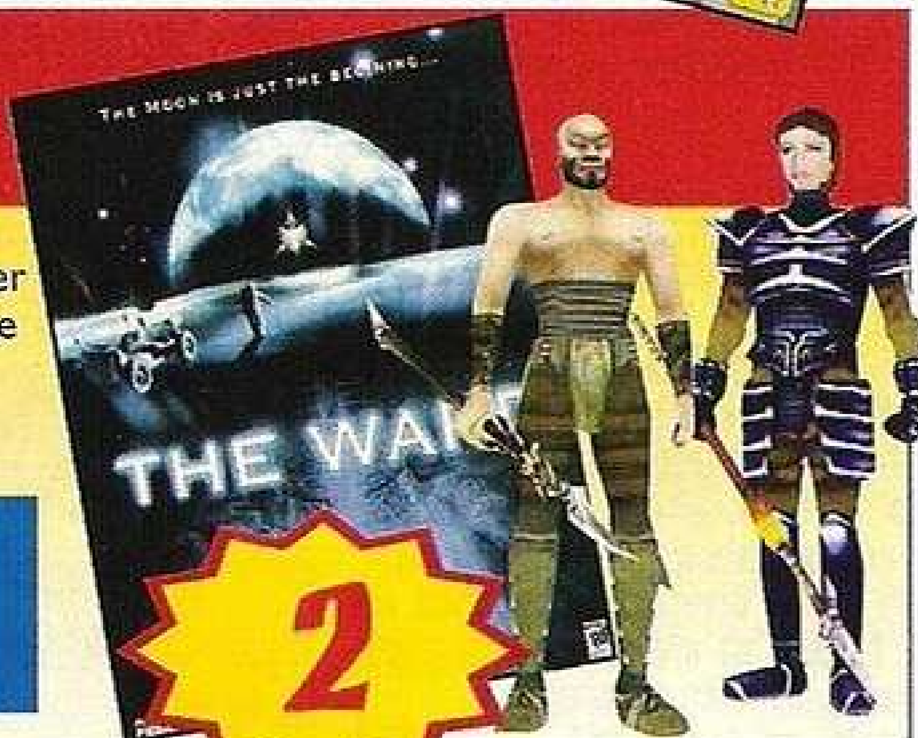
20

Ufundował:

IM GROUP s.29

The Ward, Evil Islands

Kolejna porcja gier do wygrania. Nie przegap takiej okazji!



2

Ufundował:

CODA s.16, 20

Starship Troopers

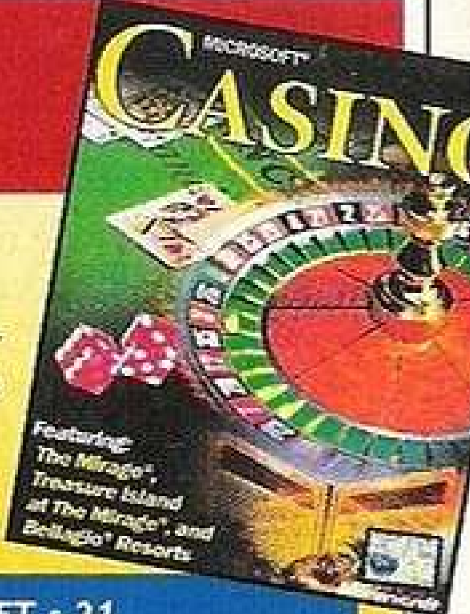
Pojedynek z robalami trwa na całego. Przyłącz się!



Ufundował: CD PROJEKT s.18

Microsoft Casino

Do Las Vegas jest daleko, więc proponujemy trochę hazardu w domu przed ekranem komputera



Ufundował: MICROSOFT s.21

KUPONY KONKURSOWE

Evil Islands CLICK!	Microsoft Casino CLICK!
ONI CLICK!	Sheep CLICK!
Starship Troop. CLICK!	Translator CLICK!
The Ward CLICK!	Szachy CLICK!
Top 20 • Top 20 • Top 20 CLICK!	

W CLICK! 1/01 nagrody wygrali:

TOP 20
Grę Aliens vs Predator otrzymuje Tomasz Szlaga z Kasinki Małej

GUNMAN CHRONICLES
Odp.: Gra HALF-LIFE ma dwie części. Grę właściwą i dodatek OPPOSING FORCE. Grę GUNMAN CHRONICLES otrzymuje Jacek Kos z Namysłowa

PROJECT IGI
Odp.: Terroryści najczęściej straszą bronią nuklearną. Grę PROJECT IGI otrzymuje Jarek Malicki ze Skarżyska Kamiennej

CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01
Odp.:Polska drużyna była pięć razy w finale Mistrzostw Świata w piłce nożnej: w 1938, 1974, 1978, 1982 i 1986 roku. Grę CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01 otrzymuje Piotr Rybarczyk z Ożarowa

GIFT
Odp.: Gift został wybrany bohaterem do wynajęcia „na ochotnika". Grę GIFT otrzymuje Maciej Grochowski z Bydgoszczy

CRASH BASH
Odp.: Crash jest lisem. Grę CRASH BASH otrzymuje Piotr Gawryś z Makowa Mazowieckiego

IN COLD BLOOD
Odp.: Agent Cord pochodzi z Wielkiej Brytanii. Grę IN COLD BLOOD pl otrzymuje Marek Sójka z Wrocławia

SONY
Odp.: Polska premiera konsoli PS2 miała miejsce 24 listopada 2000 r. Gry otrzymująTadeusz Chodakowski z Kędzierzyna Koźle (RIDGE RACER 5), Jarek Strugała z Sarbiewa (TEKKEN TAG TOURNAMENT), Mateusz Pawłowski z Piły (DEAD OR ALIVE 2), Tomasz Głowacki z Chocianowa (FANTAVISION)

D.A.P JUKEBOX CREATIVE LABS
Odp.: W Jukebox mieści się zawartość ok. 150 płyt CD. Nagrodę D.A.PJukebox Creative Labs otrzymuje Michał Swarlik z Sosnowca

ANKIETA
Nagrody: gry-niespodzianki wylosowali Marek Górecki z Jastrzębia, Wojciech Cholisz z Chybia, Adam Lange z Manowa oraz Tomasz Szczech z Częstochowy.

REDAKCJA CLICK! W AKCJI













Tekst & rysunki: Marcin Kułakowski